La Malédiction des CHTHONIENS

© Sullivan 83

une AVENTURE pour L'APPEL de CTHULHU

Barton • Hamblin • Hargrave



Avec l'accord de CHAOSIUM INC.

Pour l'**Appel de Cthulhu** avec l'autorisation de **Arkham House**

La Malédiction des CHTHONIENS

Quatre Odyssées au Cœur de Meurtrières Intrigues

SOMMAIRE

Illustrations intérieures
Lisa A. Free

couverture
Tom Sullivan

Édition, composition
Sandy Petersen

Maquette, production, textes
Sherman Kahn

Relecture
Lynn Willis

une AVENTURE pour





Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

Édité par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium

La Foire des Ténèbres

Des meurtres inexpliqués et des disparitions dans une fête foraine apparemment tout ce qu'il y a de plus innocent, au nord de Providence, dans l'Etat de Rhode Island, entraînent les investigateurs dans une confrontation mortelle avec les adorateurs des redoutables « Occupants des Profondeurs ».

by
David A. Hargrave

C'est les années folles. Cette décade sera inscrite pour toujours dans les annales des morts sanglantes et des catastrophes, telles que les affrontements entre gangs rivaux lors du massacre de la Saint-Valentin. Cette même décade se terminera par un désastre qui plongera des millions d'Américains dans la ruine avec le crack de Wall Street, anéantissant ceux ayant de l'argent en banque ou en valeurs mobilières.

Mais pour le moment, en ces jours chauds et langoureux de mai, il y a ceux qui ne se préoccupent pas du reste du monde. C'est l'été... une saison faite pour rêver.

Dans la banlieue de Providence, Rhode Island, près du cimetière de Swam Point, et pas très loin de l'asile d'aliénés mentaux « Butler », s'étendent les baraques aux néons éclatants de la Foire de l'Etoile du Nord, ainsi que de la Promenade sur les bords de la rivière Seekonk.

Ici de jeunes amoureux amènent leur dulcinée en promenade durant les chaudes nuits d'été, et des enfants de tous âges gambadent en oubliant les jours de pluie.

Malgré une légère décrépitude, la foire est encore très appréciée par les gens de Providence.

Des personnes disparaissent de temps en temps mais ces disparitions sont toujours (parfois à juste titre) attribuées aux espiègleries de la rivière. L'asile Butler est plein d'individus baragouinant et déclamant des choses que personne n'écoute.

Durant ce mois de mai ensoleillé, plusieurs faits surprenants vont se passer. Ces incidents vont être le déclic qui entraînera le groupe des Investigateurs dans ses recherches. Un de ces événements paraîtra tellement étrange qu'il sera brièvement mentionné dans les journaux de grandes villes telles que New York ou San Francisco.

PRELUDE

Les événements suivants sont placés en ordre chronologique, afin que les Investigateurs les mettent bout à bout. Le troisième incident est publié dans un journal national, et sera probablement ce qui aura frappé en premier lieu l'intérêt des Investigateurs.

Les informations sur les autres incidents peuvent être trouvées soit en faisant des recherches dans des éditions précédentes de journaux, plus particulièrement *Le Bulletin de Providence*, soit en questionnant les reporters qui ont écrit des articles lors de ces incidents.

Il est préférable de procurer ces informations avant que le jeu débute. Elles devraient inquiéter les Investigateurs à tel point qu'elles les rendent impatients d'entrer dans le vif du sujet et de trouver la sinistre vérité. La façon dont les Investigateurs obtiendront ces informations importe peu, ce qui est important c'est qu'ils les obtiennent.

Il peut être préférable pour le Gardien de lire les incidents à voix haute aux joueurs pour installer l'ambiance et donner simultanément l'information.

Premier incident : 12 mai 192-. La nuit était douce, la lune étincelait dans le ciel étoilé et Kent Howard était amoureux. L'objet de sa flamme s'appelait Lucy Pringle, et était particulièrement enjouée ce soir-là.

Laissant les lumières de la foire derrière eux, le couple décida d'aller flâner le long de la rivière aux flots rapides. Main dans la main, ils s'éloignèrent de plus en plus des lumières et du bruit jusqu'à ce que, impatient et échauffé, Kent essaye d'enlacer la jeune fille et de l'embrasser.

Eclatant d'un fou rire, Lucy s'échappa des bras de son prétendant et commença à courir en remontant les pans de sa jupe, lançant par-dessus son épaule : « Si tu peux m'attraper, tu pourras m'embrasser ! » Après une brève hésitation, Kent, frustré, se lança rapidement derrière la forme blanche et rose qui venait de disparaître dans l'ombre. Passant à travers une brèche dans un mur couvert de lierre et éboulé par endroit, Lucy ne remarqua pas qu'elle était entrée dans le cimetière.

Peu de temps après, sur la foire, les badauds hurlèrent, et s'évanouirent lorsqu'une apparition sanglante et cauchemardesque s'avança dans les lumières multicolores. Un bras arraché, les cheveux d'un blanc sale (auparavant d'un brun foncé), couvert d'entailles profondes et de plaies, perdant abondamment son sang, Kent Howard revenait vers la civilisation.

Kent survécut à ses horribles blessures, mais devint complètement fou, balbutiant des mots à propos d'horreurs provenant du sol. A l'heure qu'il est, il réside dans une petite cellule capitonnée à l'asile Butler.

De Lucy, on n'a retrouvé ni signe, ni trace, si ce n'est une chaussure ensanglantée près d'une tombe fraîchement retournée.

Les vieilles personnes parlèrent de loups ou d'ours provenant des pinèdes, mais les policiers locaux tournèrent ces propos en dérision, ayant conclu ainsi : « crime ayant pour responsables une ou plusieurs personnes inconnues ».

Deuxième incident : 14 mai 192-. Le petit Freddy Pendergast, âgé de 12 ans, était attendu à 18 h par sa mère pour dîner, mais ne se montra pas. Vers 19 h, sa mère courroucée décida d'aller le chercher à « cette maudite foire de tintouin ».

Lorsqu'elle y arriva, elle ne put le trouver. Elle traversa la foire de long en large : pas de Freddy. Elle demanda alors l'aide de l'officier de sécurité. Sans succès. Freddy avait disparu. Alarmée et repensant alors à l'effroyable incident qui avait eu lieu deux jours plus tôt près du cimetière, Mme Pendergast alla trouver la police.

Le commissariat la renvoya au bureau du sherrif, car la foire était en dehors de sa juridiction ; Mme Pendergast agitée, demanda que quelque chose soit fait. Après plusieurs heures d'investigation de la part du commissariat et du bureau du sherrif, il était devenu certain que Freddy et ses deux meilleurs amis, les jumeaux Alvin et Edgar Coombs, du même âge que lui, s'étaient rendus ensemble à la foire vers 16 h — Freddy laissa les jumeaux pour un dernier tour, et la dernière fois qu'ils le virent, fut lorsqu'il monta dans un petit fourgon du « Tunnel de la Terreur », son attraction favorite. Ils ne le virent jamais en sortir. Les rapports légaux conclurent à une fugue ou à une noyade accidentelle.

Rapport de l'officier Reynolds

« J'avais parcouru une centaine de mètres dans les ordures lorsque j'ai eu la sensation d'être regardé. Je veux dire, c'était comme si de l'eau glacée me coulait dans l'dos. C'est à ce moment, comme je regardais autour de moi, que je vis cet individu qui se tenait là au milieu d'un tas d'ordures qui se consumait. Il était couvert de suie et avait un regard de sauvage. Je lui dis de rester où il était et qu'autant moi j'étais un gardien de la paix, autant lui transgressait la loi. Mais tout ce que l'gars fut capable de faire c'est de pleurnicher et de marmonner, et j'ai rien pu en tirer. C'est alors que je vis que l'type était bien petit et bien menu ; comme si c'était un nain, un gosse ou quelqu'chose comme ça. Alors j'me suis dit qu'ça devait être le gamin perdu, Freddy j'sais plus comment. Et comme j'm'approchais, il marmonna encore quelqu'chose, mais cette fois j'avais réussi à l'comprendre. Il disait : « Si vous plaît, ramenez moi à la maison ». — J'me suis reculé de quelques pas quand j'ai vu qu'le tas d'ordures fumant s'mettait à bouger et à s'déplacer autour du gosse. Alors j'me suis arrêté et j'ai pensé qu'c'était peut-être des rats ou quelqu'chose dans l'genre. J'me suis dit que l'gosse allait dev'nir cinglé, et j'lui ai crié de n'pas bougé, si vous voyez c'que j'veux dire, quand le truc lui a sauté dessus et s'est mis à l'engloutir.

Je jure devant Dieu que c'tas d'ordures s'est soulevé, l'a recouvert et paf ! le gamin avait disparu. J'ai cru qu'j'allais crever sur place mais j'ai repris mes esprits et j'me suis avancé en f'sant gaffe, pour voir c'qui s'était passé. C'est là que l'tas d'ordures s'est mis à bouger et à s'déplacer autour de moi comme s'il m'encerclait. Me regardez pas comme ça — J'l'ai vu, de mes yeux vu ! — Bref, j'm'suis mis à reculer tout doucement quand c'tas d'merde c'est transformé en une foutue vague prête à déferler sur moi, à trois ou quatre mètres de moi. J'ai tiré deux coups avec mon pistolet, Dieu sait sur quoi j'tirais, et j'me suis mis à courir comme un dingue. J'ai pas regardé derrière moi jusqu'à ce que je sois arrivé en vue de la première maison qui s'trouvait environ 500 mètres plus loin ; là j'ai raconté c'qui s'était passé. Comme un imbécile, j'ai raconté au chef c'que j'avais vu et j'vous jure qu'j'avais rien bu cette nuit-là, ni les autres d'ailleurs. J'ai pas pour habitude d'raconter des salades. »

Troisième incident : 23 mai 192-. Huit jours après la disparition du petit Freddy, un officier de police, Andy Reynolds, des Forces de Police de Providence, écrivait un rapport sur des vandales dans la décharge publique près de la voie ferrée à l'ouest du cimetière de Swan Point.

Les Investigateurs peuvent se procurer le rapport suivant comme il a été raconté aux journalistes locaux.

Les journaux rapportent, sans commentaires, que l'officier Reynolds a été démis de ses fonctions parce qu'il buvait, et que le Département de la police n'ajoute pas foi à son rapport sur le fait qu'il ait vu le petit Pendergast.

Quatrième incident : Cet incident surviendra la nuit qui précédera l'arrivée des Investigateurs (quelle que soit la date).

Toute la ville sera en effervescence à propos de l'une ou l'autre version de ce qui s'est passé. Cet incident n'aurait pas dû susciter autant d'intérêt, mais survenant dans ce contexte bien précis, il ne fera que rajouter de l'eau au moulin des conversations.

Les Investigateurs auront la possibilité d'entendre l'une ou l'autre des versions très personnelles de l'histoire suivante, de la part de n'importe qui en ville. Après avoir entendu assez de versions, ils pourront se faire une idée exacte de l'incident.

Il semble qu'Abner Weems, un alcoolique aussi bien réputé que toléré, s'adonnait à la boisson cette nuit-là, près de la rivière, appuyé contre l'un des murs qui entourent le cimetière.

Il en était à la moitié de sa bouteille d'alcool de pomme prohibé, et ça faisait un bon moment qu'il avait le regard fixé sur les lumières de la foire. C'est alors qu'il entendit des voix provenant de l'intérieur du cimetière. Abner pensa que ce devait être de « l'allemand ou du russe ou quelque chose dans le genre ». Intrigué, il se mit à forger dans son esprit confus des théories sur des espions étrangers. Il se traîna jusqu'à la brèche dans le mur, d'où il pouvait vaguement voir l'intérieur du cimetière.

Au début, il ne put voir grand-chose, mais très vite il discerna ce qui ressemblait à deux personnes, une se tenant dans un trou ou une tombe ouverte et l'autre au-dessus. Celle dans le trou passait des paquets à l'autre qui les empilait. Abner regarda pendant cinq à dix minutes avant d'y perdre tout intérêt et de retourner à l'endroit où il se tenait précédemment pour finir sa bouteille. Peu de temps après, assis dans l'ombre la plus profonde du mur couvert de vigne, Abner vit les deux individus passer par la brèche en portant leurs paquets. Ils descendirent directement à la rivière et jetèrent à l'eau ce qu'ils avaient empilé. Abner de nouveau intrigué, essaya de se lever et d'aller voir ce qui se passait. Hélas, la magie de l'alcool de pomme avait fait son effet. Abner ne tenait plus sur ses jambes. En fait, toute sa tête semblait pleine de sable chaud. C'est avec cette dernière pensée qu'il plongea dans le sommeil et resta dans une stupeur d'alcoolique jusqu'à ce que les premiers rayons de soleil le réveillent.

Tout chancelant, Abner se dirigea en grognant vers les bords de la rivière pour se rafraîchir le visage. C'est en le faisant qu'il vit quelque chose d'écrasé dans la boue. Lorsqu'il le prit, il reconnu un sweater rose, complètement déchiré et taché par ce qui aurait pu être du sang. Abner est peut-être un alcoolique, mais ce n'est pas l'idiot du village, il peut additionner deux et deux. Il prit donc le sweater et alla faire une déposition au poste de police.

Les policiers locaux connaissaient bien Abner, et ils ne l'avaient arrêté que pour vagabondage durant les nuits froides, lui donnant ainsi l'occasion de passer la nuit au chaud en cellule. Mais ses divagations, ou celles des autres pochards locaux n'étaient jamais prises au sérieux. Quoi qu'il en soit, cette fois-ci, les policiers ne pouvaient pas ignorer la pièce à conviction d'une évidence sanglante qu'Abner leur avait apporté. Un entretien rapide suivi d'une brève enquête, et le sweater fut identifié par une femme éplorée, Mme Pringle, la mère de Lucy.

Après cela, et après l'histoire du couple mystérieux, un avertissement officiel paraissait : « Deux meurtriers, probablement

des kidnappers, dans les environs immédiats de Providence. Que tout le monde soit sur ses gardes, restez calme, et ne vous déplacez jamais seuls après la tombée de la nuit ».

Cinquième incident : Cet incident devrait arriver la première nuit après l'arrivée des Investigateurs. Avant cela les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent, sauf faire le lien entre les quatre incidents précédents.

A une heure du matin, un certain Jordan Mc Intyre, un gardien de l'asile Butler, rentrait chez lui en passant par Swan Point Lane, une route qui longe le cimetière. Jordan n'était pas un homme de faible constitution, plus d'un mètre quatre-vingts pour une centaine de kilos. C'était un ancien Marine qui avait combattu durant la Grande Guerre. Ce qui se passa exactement cette nuit-là, personne ne le saura probablement jamais avec certitude. Mais certains liens peuvent être faits.

Quelqu'un l'attaqua près de la porte Sud du cimetière, et apparemment il s'engagea dans une rixe utilisant son nerf de bœuf. L'arme tranchée, recouverte de mucus séché, fut retrouvée sur la route à côté de ses chaussures — pointure 44 par le conducteur de la camionnette du laitier vers 5 h le lendemain matin. Détail : les pieds de Mc Intyre étaient toujours dans ces chaussures.

Les portes en fer forgé étaient couvertes d'une couche de mucus gris-vert et séché, ainsi que d'une copieuse quantité de sang séché, de lambeaux de vêtements et de chair. Les faits suggéraient, d'une façon évidente, que quelque chose avait tiré le malheureux à travers les barres des fers (espacées de 10 cm), mais ses pieds n'étaient pas passés. La force de quoi que ce soit qui ait pu commettre cette horreur, avait fait, qu'en tirant simplement, les pieds aient été arrachés.

L'enquête continue.

Le Gardien pourra permettre aux joueurs d'être les premiers à découvrir les restes pitoyables de Jordan, s'il désire renforcer l'ambiance de peur dans le jeu

LES PERSONNALITES LOCALES

Le sherrif du Comté : John J. Josephson

Cet homme vigoureux et cordial, de cinquante-cinq ans, a toujours le sourire et n'est pas avare en poignées de main. Des yeux bleus très brillants, des cheveux blancs, et un physique rondouillard cachent assez bien le fait qu'il est un défenseur acharné de la loi, avec presque 40 ans d'expérience, incluant deux années comme élu dans un de ces camps miniers qui poussaient comme des champignons en Alaska, à la fin du siècle dernier. Il porte toujours un revolver Colt 45 sous son imperméable et un deux coups 32 Derringer caché dans une gaine, elle-même attachée à la cheville, dissimulée sous son pantalon. Il porte aussi une mince matraque dans sa poche revolver, sous son imperméable. Il ne croit pas à tout ce qui est surnaturel, mais il sait que l'homme peut commettre et commet les crimes les plus haineux et incroyables. Il pense que les problèmes récents ont pour cause quelques étrangers à la ville, probablement des gitans ou d'autres genres de camelots ».

John J. Josephson

FOR	13	CON	16	TAI	15	INT	15	POU	10
DEX	14	APP	13	SAN	66	EDU	12	PVie	16

COMPETENCES : Conduite automobile 40 %, Premiers soins 80 %, Contacter juridiction 50 %, Se cacher 40 %, Droit 65 %, Ecoute 75 %, Réparation mécanique 60 %, Psychologie 54 %. Trouver objets cachés 76 %. Discrétion 66 %. Lancer 81 %, Suivre une piste 70 %.

ARMES : Revolver • 45 80 %, Dommages 1D10 + 2.
• 32 Derringer 80 %, Dommages 1D8.
Matraque 78 %, Dommages 1D6 + 1D6 (opposer les dommages infligés aux points de vie de la victime sur la table de résistance — si la victime est battue, elle est assommée pour 2D6 minutes).
Poing 90 %, Dommages 1D3 + 1D6.

Le Chef de Police : Elmer Walker alias « Bulldog »

Vingt-cinq ans de métier, un vétéran dans les Forces de Police de Providence ; d'âge mûr, Walker procède avec lenteur mais méthode. Sa ténacité lui a valu son surnom (peu de criminels ont réussi à filer entre les mailles de la justice si « Bulldog » les avait pris en grippe). Ses lunettes cerclées d'or, sa veste frippée, et une expression d'hébétude cachent le fait qu'il soit l'un des meilleurs esprits judiciaires de la Côte Est. Il s'est accordé quatre périodes de congés dans sa carrière pour pouvoir suivre les derniers cours de criminologie dans diverses universités. Il lui est déjà arrivé de ne pas attraper des criminels, mais jamais par sa faute.

Il n'est sûr de rien à propos de ce qui vient de se passer, mais il détient une part personnelle dans l'enquête. Depuis les vingt-deux dernières années, il y a eu un cycle de meurtres et de disparitions à chaque été, tous ceux qui sont restés insolubles font qu'il se sent concerné. On a imputé ces crimes à des malades mentaux ou à des vagabonds, mais Walker sait que c'était au mieux un concours de circonstances, et au pire, une « chasse aux sorcières ».

Il a gardé des dossiers volumineux, tous marqués d'un tampon « Non résolu », et chaque année, il s'approche un peu de la vérité. Si on lui demande ce qu'il en est, il révèlera que la seule corrélation entre tous ces crimes est le lieu. Lieu connu de tous, puisque les crimes ont été commis dans ou autour du cimetière, de la décharge, de l'asile Butler ou du Parc d'attraction. Tous ces lieux, sauf la décharge municipale, sont hors de sa juridiction.

Si on le presse plus encore de questions, il fera remarquer qu'il a eu des soupçons, de temps à autres, à propos de la foire, mais que ça n'a abouti à rien de concret. Il dira encore qu'il a eu son poste à peu près un an avant que ne commencent les disparitions.

Il porte toujours un revolver 38 à petit barillet dans un étui sous l'épaule, et est expert en son utilisation. Il pense que le sherrif local est un simple d'esprit et que ses techniques datent de Wyatt Earp.

Elmer Walker « Bulldog »

FOR	12	CON	13	TAI	13	INT	18	POU	17
DEX	11	APP	10	SAN	80	EDU	19	PVie	13

COMPETENCES : Comptabilité 78 %, Discussion 77 %, Baratin 45 %, Contacter Juridiction 90 %, Droit 95 %, Psychologie 71 %, Trouver objets cachés 92 %.

ARMES : Revolver 38 72 %, Dommages 1D8 + 2.

L'ex-officier de Police Anddy Reynolds

C'est un homme à la carrure d'athlète, âgé de 32 ans. C'est un vétéran du Corps d'Artillerie de l'armée américaine, (il a servi en France durant la Grande Guerre) et il est entré dans les Forces de Police de Providence en 1919, lorsque l'armée le relaxa. Il s'est vu attribué, il y a deux ans la médaille du Mérite de Providence pour une action héroïque en sauvant deux jeunes enfants d'un incendie. Le Conseil Municipal, pas Elmer Walker, l'a congédié, ce qui l'a rendu amer.

On peut le trouver à la pension de famille de la mère Matheson (il est célibataire). En premier lieu, il sera peu enclin à parler de son renvoi, ou de l'incident qui en est la cause. Néanmoins, si les investigateurs partagent son mécontentement à propos de la façon dont il a été traité, paraissant ainsi sympathiques (mais pas moroses), il leur dira tout ce qu'il sait, de la manière dont il l'a compris.

Aussi incroyable que son histoire puisse paraître, il y a des passages qu'il a laissé de côté dans son rapport officiel (il n'est pas certain, même à présent, qu'ils aient eu lieu). En premier lieu, cette

nuit-là, il entendit très faiblement mais sans erreur possible, des bribes de musique dans la décharge. Pour lui cela sonnait presque comme « ces sons de calliope que l'on entend sur la foire ». En second lieu, lorsque le garçon disparut sous cet horrible tas de détritus mouvant, il entendit un rire de dément qu'il jure « provenir de ce sale gosse ».

Si les Investigateurs le pressent plus encore de questions, en lui promettant d'user de leurs influences pour le faire réincorporer les rangs de la Police (et s'ils ont l'air d'être le genre de personnes qui en sont capables), ils bénéficieront peut-être de l'aide de cet ancien flic dans leurs Investigations. Ce n'est en tout cas pas lui qui fera le premier pas. S'il doit aider les Investigateurs, il portera son revolver de service 38. Anddy est hanté par le souvenir de cette affreuse nuit.

Andy Reynolds

FOR	12	CON	11	TAI	14	NT	12	OU	9		
DEX	10	APP	10	SAN	40	EDU	10	Vie	13		

COMPETENCES : Conduite auto 40 %, Droit 50 %, Trouver objets cachés 80 %.

ARMES : 38 Revolver 47 %, Dommages 1D8 + 2.

La Mère Matheson

Cette femme obèse et cordiale, âgée de 66 ans, a déjà fait tourner un « boui-boui » et deux pensions de famille. Elle a neuf pensionnaires et sait tout sur eux et sur leurs faits et gestes, ce qui lui permet de papoter avec d'autres commères.

Elle a des certitudes bien définies à propos de ce qui se passe, et si on la questionne, elle étalera ce qu'elle pense dans des termes précis. Elle croit que toutes ces manigances sont le fait d'une bande d'adorateurs de la « magie noire protestante ». Elle relatera (embellies de manière exagérée) des histoires de meurtres répugnants et de disparitions lors de ces vingt dernières années, des affaires irrésolues pour la plupart, ou selon ses propres mots, « résolues en rejetant la faute sur le premier pauvre hère qu'on attrapait ».

C'est une catholique pratiquante et dévote. Si les Investigateurs restent chez elle, et si un ou plus d'entre eux est aussi un catholique fervent, elle leur donnera une fiole de soi-disant « eau bénite, bénite par le Pape en personne » — curieusement c'en est.

Arthur Peabody

Il vit à la pension de la mère Matheson. Il n'y rentre qu'après 18 h. Il est l'un des propriétaires de l'entreprise des pompes funèbres Jackson, Jackson, Goldberg et Peabody, qui se tient près de l'asile Butler.

Cet homme maigre, la cinquantaine avec des cheveux grisonnants a une drôle d'expression sardonique et peut être d'une grande assistance si on le questionne. C'est un personnage assez taciturne, il a eu à embaumer plusieurs des victimes des meurtres mystérieux. En tant que plus jeune membre de la compagnie, il récolte toujours les corvées les plus horribles.

Il peut relater l'état de plusieurs corps sur lesquels il a dû travailler ces dernières années. L'écoute de ses macabres expériences coûtera à chacun 1 D 3 points de Santé Mentale (pas de perte si le jet sous la Santé Mentale est réussi). Certains de ses clients présentaient un corps dont l'ensemble des os n'était pas seulement cassés mais pulvérisés et broyés, et les corps étaient complètement vidés de leur sang. Tous les corps particuliers qu'il a reçus ces dernières années (et il y en a eu 11 depuis 20 ans), portaient d'étranges brûlures et tous avaient perdu leur cerveau ! — Aucun de ces étranges corps n'est arrivé en automne, en hiver, ou au printemps, seulement en été. Oh, il y a bien eu de temps à autre, l'arrivée d'un corps mutilé en hiver ou à l'automne, mais dans ces cas il a toujours été effroyablement évident que le « client » avait rencontré sa mort en été (le corps n'avait été retrouvé que quelques mois plus tard). Si l'un des Investigateurs est familiarisé avec les dégâts de l'acide et s'il les décrits à M. Peabody, il notera que les brûlures sur le corps sont similaires et peuvent être imputées à l'acide. La disparition des cerveaux le laisse perplexe (il aimerait savoir, si par hasard, personne dans la police n'aurait pratiqué une autopsie illégale). Naturellement personne dans le milieu policier n'admettra une telle chose.

Abner Weems — Le sympathique alcoolique

Cet homme de 70 ans, à l'air tout desséché, est encore assez vigoureux. C'est un instituteur à la retraite qui a mal tourné, mais la communauté locale est tolérante et lui porte même de l'affection. On peut le trouver soit dans les chantiers de chemineaux, près du dépôt du chemin de fer à India Point, soit à la bibliothèque municipale. Si on s'adresse à lui, il relatera les faits tels qu'il s'en souvient, et rajoutera même qu'il pensait avoir senti l'odeur de soufre, cette nuit là.

Il se rappelle plusieurs exemples dans le passé, où les gens disparaissaient. Il y a même eu parmi eux plusieurs de ses amis alcooliques, mais il ne sait rien de plus que ce qui a été relaté dans les journaux. Il est plein de vie et très bavard, il lâchera dans la conversation le nom de Janice Parker, la bibliothécaire. Une amie à Abner, assez pédante, selon lui.

Janice Parker — la Bibliothécaire-Chef

Janice semble être tirée d'un cauchemar d'étudiant — les cheveux entièrement gris retenus par un petit chignon, des lunettes de vieille fille, et de longs ongles courbés. Il lui arrive fréquemment de lancer un regard glacial à quiconque fait trop de bruit ou rapporte un livre « criminellement » trop tard. Néanmoins elle est romantique à souhait, lisant des poèmes et passant la plupart de son temps à composer des sonnets d'amour à la Shakespeare. Elle connaît Abner Weems et lui permet l'accès de la bibliothèque à la seule condition qu'il n'apporte pas d'alcool avec lui et qu'il ne vienne que lorsqu'il est sobre.

Elle a constitué un dossier d'informations sur les disparitions de ces deux dernières décades. Des coupures de vieux journaux jusqu'à des notes manuscrites prises lors de conversations avec des personnes concernées, tout est là. Si elle est questionnée, elle fera remarquer qu'il y a eu plusieurs exemples proches de disparitions de jeunes gens. Elle assure de manière dogmatique qu'ils étaient âgés de 17 ans au plus à quelques rares exceptions. « Par exemple, cette pauvre fille, Lucy Pringle, n'avait que 16 ans et son gars 18 ans ». Si on la presse de donner des réponses elle donnera sa version des faits : « Quelqu'un, probablement quelqu'un d'important de la communauté, est un fou ignoré. Tellement fou qu'il est obligé de tuer tous les ans. Il opère manifestement avec beaucoup de ruse et s'ingénie à garder le secret de sa folie ; année après année. Je pense que c'est pas de chance qu'il ne soit pas lui même exposé à sa propre folie. Pourquoi ne serait-ce pas n'importe qui ? » Elle a plusieurs théories quant à sa nature, et donnera plusieurs fausses pistes aux Investigateurs, si ceux-ci la questionnent. le Gardien peut en inventer. Elle peut suspecter le Chef de Police, ou d'autres notables, mais jamais Abner.

Alvin et Edgar Coombs

Ces deux jeunes frères de douze ans, étaient les meilleurs amis de Freddy et ils étaient avec lui la nuit où il disparut. Cependant, pour les rencontrer, il faut persuader ou éviter prudemment leur mère, Lobélia, qui se montre furieusement protectrice, et extrêmement sur ses gardes avec les étrangers. Si on l'embobine assez, en lui racontant

éventuellement que son nom sera imprimé dans un important journal national ou d'autres flatteries de ce genre, peut-être se montrera-t-elle coopératrice. Sinon, il faudra rencontrer les garçons à la sortie de l'école ou sur le terrain de jeux. Les deux jumeaux se rappellent distinctement la soirée en question. Pour obtenir leur histoire, les Investigateurs devront les séduire (les acheter) comme on séduit un enfant de 12 ans. Ils ont leurs valeurs à eux, par exemple : un véritable os de doigt humain vaudra plus qu'un billet d'un dollar.

« Freddy, il est rentré dans le tunnel de la Terreur et il en est jamais ressorti. On y va plus, pas nous, nous on avait la trouille deux jours avant que Freddy y aille, et on y est pas retourné. Il était toqué, il allait n'importe où. Mais c'est pas notre faute, nous on l'avait prévenu ! Des fois il y a des genres de mauvaises odeurs qui sortent de l'entrée du tunnel, comme l'odeur des œufs pourris. Deux jours avant que Freddy y aille, moi et mon frère on y est rentré, on a eu vachement la trouille, ouais vachement ! — Il y avait un nouveau truc horrible, plein de tentacules avec des yeux partout et une centaine de bouches pleines de dents noires. Y avait une sorte de fumée jaunâtre tout autour qui cachait la machine qui faisait avancer le truc, et cette fumée nous brûlait les yeux et nous étouffait presque. Mais ça nous a pas trop fichu la trouille. On pensait que c'était une chouette attraction, à part pour la fumée jaunâtre. Mais après qu'on soit sorti, on y est retourné, *et la grande chose noire n'était plus là*. Monsieur, c'est pas possible qu'ils aient pu mettre un truc aussi grand et le retirer en quelques minutes, hein ? — On a jamais parlé de cette histoire à personne avant vous, à part à Freddy — croix de bois croix de fer. Freddy pensait qu'on était des poules mouillées, et il a espérait voir lui-même cette grande chose noire. Le jour où il disparu, il y a été pour vérifier, en tout cas nous on s'est pas fait attraper ».

Rufus T. Washington

Le monologue suivant représente la façon dont les Blancs supposent que les Noirs devraient parler dans la région. S'il y a un Investigateur noir qui est présent, Monsieur Washington sera plus franc et compréhensible.

Ce sympathique vieux concierge noir travaille à la gare de chemin de fer et possède une baraque délabrée près de la décharge municipale. Il peut être introduit dans le jeu simplement par le fait que les Investigateurs aient noté la présence de son humble domicile à travers les bosquets lorsqu'ils enquêtaient dans la décharge.

Ce septuagénaire est peu enclin à parler. Néanmoins quelques dollars le feront changer d'avis. Malgré tout, il est flagrant qu'il est récalcitrant, peut être même effrayé. En restant sympathique et en posant des questions pertinentes on obtiendra la déclaration suivante : « Oui, oui, j'ai vu ces choses qu'ils appellent les Zombies, oui, oui, j'sais d'quoi il en est question à propos de l'île d'où je viens, Haïti, et que c'est pas un bon endroit pou'ce genre de juju, oui oui, j'sais tout ça. Y s'amènent la nuit pou' m'causer, mais moi j'suis pas stupide ! — No, no — Y'a comme une musique douce de flûte, et y chantent comme si y assistaient à un se'vice à la messe, mais j'en sais un peu plus que ça !

« Des fois c'est pas bon, ça sent mauvais dans les o'du'es, Missié. Mauvaises odeu', lumié' folles, et des feux que j'sais qui z'ont pas été allumés pa' les gens de P'ovidence. No, no, j'sais quels feux sont allumés pa' les aut'e. Les aut' feux ne laissent jamais de t'aces que des cend' noi' et gluantes. Oui, oui — Vous m'demandez, et j'vou'éponds, cette décharge c'est 'ien d'bon, tout qu'des mauvaises nouvelles ».



Kent Howard

L'aliéné survivant du premier incident est traité pour ses effroyables blessures à l'asile Butler. A moins qu'il soit sous hypnose ou sous calmants, il reste complètement incohérent, marmonnant des choses incompréhensibles comme « la puanteur ! » S'il est calmé, hypnotisé (la chance de réussir une hypnose est égale à la compétence en Psychanalyse du joueur, pour pouvoir calmer et travailler avec ce fou), et questionné avec patience et douceur, il dira :

« Morte... Morte... des choses... Dans le cimetière, je voulais mon baiser... Oh pauvre Lucy ! — La tombe, c'est une ruse, ça s'ouvre comme une trappe !... Tu devrais le voir ? Tu dois le voir. Non, ne cours pas par là !... Oh mon Dieu ! — Qu'est-ce que c'est... ça vient de jaillir du sol, je ne peux pas y aller... Lucy !... Pourquoi fait-il si chaud ? — Il fait si chaud ici — Il devrait faire doux. Et ça sent si mauvais... Ces choses !... Elles ont Lucy !... Il y en a trop ! Je ne peux pas passer à travers. Trop... des choses mortes... Cette odeur...

Des asticots tombent partout sur ma nouvelle veste... Aidez-moi, de grâce... Quelqu'un peut-il m'entendre ?... Oh ! je vous salue Marie, pleine de grâce, bénie entre toutes les femmes, cette chose qui vient du sol est en train de prendre Lucy.... Non !... Un tentacule !.... Ca m'attrape !... A l'aide !... J'ai mal ! Maman, j'ai mal !.... Aaaaagh !... Aaaagh !... Je suis libre ! Mais il y a quelque chose qui ne va pas. Oh Christ Rédempteur !... Mon bras !... Pourquoi est-ce que j'entends la musique de la foire d'ici ? — On devrait être trop loin ? — Mon bras !.... »

A ce point, il s'effondrera épuisé. A peu près deux minutes après cela, il s'assiera soudainement, en regardant autour de lui alerté et dira : « Le plus grand corps du monde entier doit se trouver là, sous le cimetière ». Si on lui demande immédiatement ce qu'il veut dire, cette question étant combinée avec un jet réussi sous la Psychologie, il dira : « A cause des asticots, de tels vers ne peuvent provenir que d'un énorme corps humain, n'est-ce pas ? » — A cet instant ses yeux se révulseront et il s'évanouira pour le reste de la journée.

Malcolm Harris

Un savetier, la soixantaine, à la retraite, qui passe ses soirées à pêcher des poissons-chats dans la rivière Seekonk. Abner Weens et la mère Matheson le connaissent tous les deux à cause de son penchant à passer de longues nuits, le regard fixé sur l'eau, en pêchant près de la promenade. Si les Investigateurs demandent si personne ne peut les aider, Weems ou la mère Matheson pourront mentionner Malcolm Harris.

Il sait où se trouvent les accès aux égouts de la foire et il prétend : « Parfois j'entends la musique de la foire qui passe à travers. Bien sûr, les galeries d'égouts changent et déforment la musique et ça fait un peu spectral ». Il dit qu'il a eu une vision damnée, trop de choses qui ne ressemblaient à rien. Si on le presse de donner plus de détails, il n'en donnera aucun, il réitérera simplement que « cela ne ressemblait à rien ».

Il mentionnera, par hasard, qu'il se rappelle plusieurs conversations avec Alex, l'ancien gardien du cimetière, qui est mort il y a dix ans. Malcolm admettra que ces conversations étaient, de temps à autre, alimentées par un petit vin ou du whisky (« souvenez-vous, c'était bien avant la prohibition »), mais il pense qu'elles contenaient un fond de vérité. Le vieil Alex se plaignait parfois de trouver des traces dans les allées, ressemblant à celles laissées par un serpent géant ou une chenille monstrueuse, ou d'entendre des battements ou des rythmes, comme de la musique sous ses pieds.

Si on demande spécifiquement à Malcolm la façon dont est mort Alex, il deviendra sinistre et dira : « On l'a trouvé brûlé vif, un matin, au milieu du cimetière. Il y a ceux qui disent que ça a été une combustion spontanée ; et il y a ceux qui disent que ça n'avait rien d'une combustion spontanée. Moi, je suis qu'un savetier à la retraite, comment diable saurais-je ce qui s'est passé ? ».

LA FOIRE

Le Tunnel de la Terreur

Une grande baraque en bois avec un étage en façade et deux à l'arrière. Sur la façade est peint un vieux château et les petits wagonnets qui peuvent transporter deux passagers chacun, ressemblent à des cercueils. Le parcours dure sept minutes en allant et venant de haut en bas à travers les trois niveaux. Il fait même des boucles sur lui-même à plusieurs moments. Tout est mécanique, les wagonnets sont tirés le long du parcours par un câble.

A un certain point, se trouve une trappe qui peut être ouverte devant le wagonnet mobile, l'éguillant vers les cavernes cachées du dessous. Dans le même temps, un wagonnet identique (mais vide), est mis en circuit à la place du premier. Depuis des années, plusieurs personnes ont été conduites vers un horrible destin dans ce manoir sournois. La trappe est difficile à trouver même en pleine lumière, elle ne peut être ouverte que si on réussit à pénétrer dans la pièce aux commutateurs cachés pas loin, et à mettre en marche des machineries spéciales.

S'il le désire, le Gardien peut rajouter différentes choses, telles que des traînées de vase, d'écœurantes odeurs d'égouts, ou d'autres évidences similaires pouvant provenir des chthoniens. Ces redoutables horreurs pénètrent de temps à autre dans le Tunnel de la Terreur par en dessous, en traversant la trappe. Les jumeaux Coombs virent un Chthonien la nuit où ils furent si effrayés (il n'avait pas eu le temps de rejoindre les profondeurs avant l'arrivée des premiers wagonnets).

Le Tunnel de la Terreur est dirigé, et généralement tenu, par Angus Mc Whirter. Joshua Peterson vérifie fréquemment les tickets et tient la caisse spécialement le soir et le dimanche.

La Maison du Rire

Une grande baraque en bois à deux étages peinte de couleurs criardes éclatantes. Des clowns et des ornements similaires prédominent. Elle possède l'inévitable plancher incliné, les miroirs déformant de façon grotesque, les filets, les jets d'air cachés et les planches glissantes qu'il faut franchir à l'aide de sacs en toile. Elle contient également une entrée secrète donnant sur les cavernes souterraines, mais la porte en acier — y accédant — est fermée à triple tour et cachée astucieusement derrière un mur pivotant.

Le Palais des Glaces

Une baraque de plain-pied, en bois habilement peint à la façon de briques. A l'intérieur de ce dédale de miroirs, il y a un mur que l'on peut faire pivoter, ouvrant la voie aux inconscients (ayant encore la tête plein des facéties des miroirs), vers les cavernes souterraines. Cette ruse a également pris au piège plusieurs victimes depuis des années.

La Grande Ménagerie

Cette baraque en brique de deux étages contient une grande volière ainsi qu'un vivarium à l'étage et une douzaine de cages au rez-de-chaussée. Filmore Wagabaugh est le principal individu qui prend soin de la ménagerie, et les spécimens les plus dangereux seront entièrement décrits sous son nom. Le vieux Billy Jumpner y fait le

travail le plus dur. Les spécimens les plus grands comprennent un ours, une panthère, un loup, un casoar, un crocodile assez grand, un cobra royal. Il y a aussi un certain nombre d'animaux moins meurtriers, tels que quelques toucans, belettes et la fierté de la ménagerie, une superbe girafe.

Les fondations de la ménagerie servent de station génératrice à toute l'arcade. Elles contiennent huit chaudières à charbon qui envoient l'énergie à toutes les baraques. C'est un certain « Flyboy » Pehr qui fait tourner toutes ces machines.

Le Musée de Cire

Un bâtiment de bois de plain-pied dans sa partie centrale et deux petites ailes à l'étage. Il y a une cave qui ne sert que comme entrepôt et atelier pour les attirails. Il y a les sections des personnages historiques, celles des stars de cinéma, une chambre de l'horreur et des meurtres célèbres, etc. — Malgré les attractions habituelles que contiennent les musées de cire, celui-ci n'est pas spécialement sinistre.

Le Restaurant de l'Etoile du Nord

Un endroit agréable, ouvert tout au long de l'année. Les plats favoris sont les plats de poissons fraîchement pêchés dans la rivière Seekonk et « Notre fameux poulet frit de la Nouvelle-Orléans ». Le directeur et chef s'appelle Anthony Bowen. Son aide s'appelle Franck Garber, allias « Punkie » et la serveuse en chef s'appelle Ermaline Grodt, allias « La grande Erma ».

Le Dancing en Plein Air

Malgré son nom, il a un toit en bois soutenu par des colonnes en bois qui dépassent de 10 mètres les baraques alentour. Le sous-sol est recouvert d'un plancher en bois peint qui est utilisé principalement comme entrepôt, et également vestiaires. On y accède par une trappe et un escalier derrière la scène.

Norris Long s'occupe du Dancing la nuit, annonce les numéros musicaux, et assure le rôle de chef d'orchestre. Pendant la journée, le dancing est ouvert à tout venant (les musiciens ne sont présents que le soir).

Le Théâtre Parisien

Un petit théâtre (60 places) qui propose des films muets et reste ouvert toute l'année (mais seulement les week-ends pendant l'automne, l'hiver et le printemps). C'est un bâtiment de deux étages, en bois, dont les peintures représentent des scènes de Paris et qui est aussi utilisé pour le spectacle astronomique chaque week-end d'été. Carl Denim est l'annonceur de ce spectacle aussi bien que des autres. Sonny Poacher, allias « Patte folle », est le principal acteur du spectacle astronomique et d'autres forains, tels que Reuben Ramirez ou Wong Fu Ji, se montrent aussi pour présenter fréquemment de petits spectacles. Des revues et des vaudevilles sont souvent à l'affiche pour changer.

La Boutique Souvenir

Un petit bâtiment en brique où sont vendus toutes sortes de souvenirs. Rien ici ne prête à attention ou n'est d'aucun intérêt, à part de petites figurines sculptées bizarrement qui se trouvent dans l'arrière-boutique. Ces petites figurines en bois ne représentent rien d'autres que des chthoniens ! Mais il faudra regarder avec attention et réussir un Trouver objets cachés pour les remarquer. Si le vendeur (qui change suivant les jours) est questionné sur les statuettes, il fera invariablement remarquer quelque chose comme « sculptures Injun — 24 cents chacune ». En aucun cas, il ne montrera un quelconque signe sur le fait qu'il sache ce que les statuettes représentent.

La Grande Roue

Haute d'une vingtaine de mètres, et à un endroit d'où l'on peut examiner le cimetière. Le gardien peut faire rencontrer aux Investigateurs une personne qui a vu des choses étranges alors qu'elle était sur la grande roue aux couleurs éclatantes.

Les Bâtiments de Repos

Ils possèdent une cave couverte par une trappe évidente, dans laquelle descend une échelle. A l'intérieur de cette cave se trouve un matériel de pompage qui aspire toutes les effluves de la foire. Il ne fait que les refouler dans les cavernes du dessous qui forment à cet endroit une petite crique de laquelle les gaz toxiques s'échapperont éventuellement vers les sorties d'égouts, dans la rivière. Les cavernes souterraines peuvent être atteintes en déverrouillant la protection de la pompe principale et en soulevant la pompe (elle est en bronze et pèse quelque 200 kg), ensuite il faudra descendre dans le tuyau de 1,20 m de diamètre et d'une dizaine de mètres de profondeur, jusqu'aux cavernes. Il n'y a pas d'échelle, ce ne sera donc pas facile ! — En plus le tuyau est véritablement gluant (sans parler de la puanteur).

A La Petite Cuillère d'Argent

Le petit buffet classique et étroit avec une douzaine de tabourets le long d'un grand comptoir. La nourriture n'est pas mauvaise, et la spécialité maison est « Le Chili Texan » (qui provoque une alerte au feu dans la bouche). L'aide d'été (la serveuse) a beaucoup de choses à dire, quoique d'une manière très vague, sur l'endroit étrange qu'est la foire. Elle n'est pas capable, ou ne veut pas, dégager quelque chose de concret de derrière ses sentiments à propos des choses anormales concernant le Tunnel de la Terreur et Angus Mc Whirter. Pour rien au monde, elle ne reviendra travailler ici l'année prochaine. Elle en est certaine.

Chez Madame Zarah

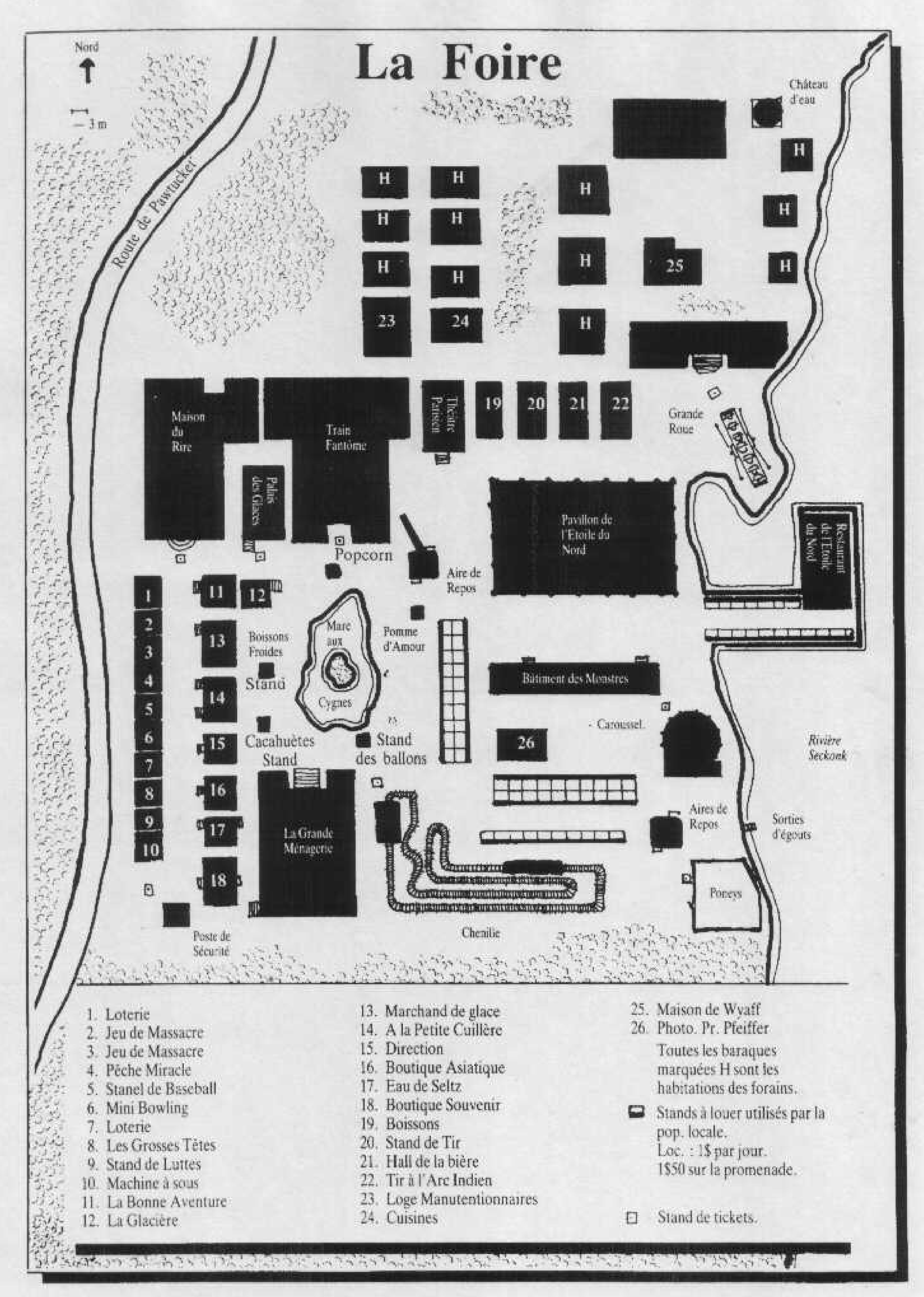
C'est une petite baraque d'une pièce, divisée en plusieurs parties par des rideaux suspendus. L'air y est chargé d'encens et d'odeur d'oignons frits. Tout, du papier mural aux rideaux, est d'un mauvais goût éclatant. Madame Zarah, la soi-disant gitane, vient en fait du Bronx. C'est de toute façon une baratineuse. Elle ne sait rien de la véritable nature de la foire. N'importe quel Investigateur n'aboutira avec elle que dans une impasse.

Le Poste de Sécurité

Le palais de Jonathan Boom. Une seule pièce où un bureau à abattant et deux chaises en chêne forment le seul mobilier avec une étagère murale aux supports en fer forgé sur laquelle reposent un fusil à pompe à double barillet 12 coups, une 30-30 Winchester à levier, et une 30-06 Springfield provenant de l'armée. Les tiroirs du bureau contiennent une paire de boîtes de munitions pour les fusils ainsi qu'une boîte de balles pour le pistolet de Boom. A un clou est suspendu un trousseau de clefs ouvrant tous les portillons, portes, etc., de toute la foire. Boom en porte un double à sa ceinture.

Le Bâtiment des Monstres

Une bâtisse en bois, de plain-pied, avec une seule allée centrale et 12 minuscules cellules cubiques (6 de chaque côté) enfermant les monstres (que l'on peut voir à travers des vitres). L'intérieur est souvent très fétide et répugnant à cause d'une odeur aussi persistante qu'indéfinissable. Quiconque l'a sentie ne l'a jamais oubliée.


La Foire
Nord
3 m
Route de Pawtucket
Château d'eau
H
25
23
24
Maison du Rire
Train Fantôme
Théâtre Parisien
19
20
21
22
Grande Roue
Palais des Glaces
Popcorn
Aire de Repos
Pavillon de l'Etoile du Nord
Restaurant de l'Etoile du Nord
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
Boissons Froides
Stand
Mare aux Cygnes
Pomme d'Amour
Bâtiment des Monstres
Caroussel.
Cacahuètes Stand
Stand des ballons
26
Rivière Seckonk
Aires de Repos
Sorties d'égouts
La Grande Ménagerie
Poneys
Poste de Sécurité
Chenille
1. Loterie
2. Jeu de Massacre
3. Jeu de Massacre
4. Pêche Miracle
5. Stanel de Baseball
6. Mini Bowling
7. Loterie
8. Les Grosses Têtes
9. Stand de Luttes
10. Machine à sous
11. La Bonne Aventure
12. La Glacière
13. Marchand de glace
14. A la Petite Cuillère
15. Direction
16. Boutique Asiatique
17. Eau de Seltz
18. Boutique Souvenir
19. Boissons
20. Stand de Tir
21. Hall de la bière
22. Tir à l'Arc Indien
23. Loge Manutentionnaires
24. Cuisines
25. Maison de Wyaff
26. Photo. Pr. Pfeiffer
Toutes les baraques marquées H sont les habitations des forains.
Stands à louer utilisés par la pop. locale.
Loc. : 1$ par jour.
1$50 sur la promenade.
Stand de tickets.

Les monstres comprennent Rondo Moresby ; Wong Fu Ji ; « Fatima » Flores ; Co-Co l'homme-chien ; Kilmer Letterman, allias « Whitey » ; un couple de « têtes d'épingles » ; un chien à deux têtes (truqué) ; une « Horreur des Profondeurs » conservée dans l'alcool qui se trouve être une énorme pieuvre possédant des mains (humaines) cousues au bout de ses tentacules, lui donnant ainsi une étrange apparence ; un veau empaillé avec 5 pattes (véritables) ; un « qu'est-ce que c'est ? » qui consiste en un énorme tentacule dans un bassin rempli d'un liquide sombre (le tentacule est au moins long de 2,5 mètres et épais de 30 centimètres, mais il est définitivement mort) ; il provient bien sûr d'un chthonien ; et finalement un dernier monstre qui change suivant les années, cette année, c'est « un croisement entre un homme et un porc (truqué) — Preuve d'un croisement bestial et blasphématoire », conservé dans une bouteille.

La Boutique de Winston Graig

Une petite bâtisse en brique décorée avec goût à l'intérieur, bien éclairée et pleine d'un assortiment surprenant de marchandise asiatique et provenant des îles du Pacifique. Tout, depuis les babioles à bon marché (comme celles de la boutique aux souvenirs), jusqu'à de superbes bijoux, est étalé ici. Une phrase est gravée dans l'ivoire au-dessus de l'entrée : « Si vous ne l'avez pas, je le possède plus que certainement ! »

Suivant la façon dont le Gardien désire prendre le jeu en main, ce peut être le premier endroit où trouver de bizarres objets occultes et d'étranges petits livres, ou non. Le propriétaire de la boutique n'est pas décrit, étant donné qu'il est rarement présent, cherchant des objets asiatiques à vendre. Cette boutique est l'une des quatre qu'il possède. Il n'est pas un participant actif dans la Société des Grandes Ténèbres, c'est juste quelqu'un qui loue sa place; c'est pour ça qu'il a quelques soupçons. Le gérant n'est qu'un gars du coin qui ne sait rien, mais qui pourra certainement mettre les Investigateurs en rapport avec le propriétaire. C'est entièrement au choix du Gardien.

La Direction et L'Infirmière

Un autre bâtiment en brique dont les fenêtres sont garnies de rideaux et au décor intérieur de bon goût. Une infirmière salariée est de garde en permanence (elle ne sait rien), et le Directeur de la foire, Wilberforce Wyatt est souvent présent. S'il n'est pas là, il est certainement sorti pour une heure, et quiconque demandera à le voir, sera prié de l'attendre. Dans le cabinet médical se trouvent tous les instruments nécessaires : des rouleaux de bandages, de la teinture d'iode, de l'acide carbonique, des pansements, etc. — Il y a aussi une trousse contre les morsures de serpent (à cause du Cobra Royal dans la ménagerie).

La glacière

Un petit bâtiment solide avec tout l'appareillage nécessaire pour la production et le stockage de la glace. Il est normalement fermé à clef et seulement accessible aux forains concernés. Il y a une trappe cachée (sous plusieurs centaines de kilos de glace), qui ouvre sur des escaliers vers les cavernes souterraines.

L'Ecurie Principale

Cette structure en bois rouge éclatant, est haute d'une douzaine de mètres, mais ne possède qu'un grenier à foin rudimentaire pour combler l'espace intérieur. Il y a généralement huit chevaux, six poneys (pour les promenades), et une paire de vieilles mules couvertes de puces, qui logent à l'écurie. Aucun de ces animaux (à part pour deux des chevaux qui sont utilisés dans le spectacle d'Emmanuele Vasconcello) n'a rien de plus qu'une apparence moyenne. Les ordures ainsi que les odeurs sont d'une abondance repoussante.

Le Palais de la Photographie du Professeur Pfeiffer

Une petite baraque peinte en bleu avec une minuscule chambre noire et plusieurs appareils photos de prix. Le « Professeur » est un de ces résidents d'été dont le nom n'est pas inscrit sur les listes. C'est un vieil homme gâteux qui n'est pas au courant de ce qui se passe dans la foire (du moins en partie, parce qu'il a fait un effort de conscience pour effacer ce qu'il savait, et qu'il a réussi à rationaliser certaines choses qu'il a vu). Plusieurs bouteilles de produits hautement toxiques, voire explosifs, sont entreposés dans la chambre noire. Il peut même y avoir des preuves photographiques de macabres événements passés, cachées quelque part dans la chambre noire. C'est au choix du Gardien.

La Boutique Magique de M. Lucky

Une baraque en bois, peinte en jaune, qui vend de tout, depuis les verres baveux jusqu'aux cigares explosifs. Bien sûr, on n'y trouve rien de vraiment magique, simplement des farces et attrapes à bon marché. Le propriétaire peut être n'importe qui, au choix du Gardien, dans la mesure où cela reste une impasse pour la poursuite des investigations.

La Maison de Wyatt

Une charmante petite maison de deux étages, tout en blanc, avec des garnitures jaunes. L'ameublement est coquet, un manteau de cheminée en véritable marbre, une bibliothèque avec plusieurs centaines de livres (principalement historiques, des textes religieux conventionnels, et des classiques comme Shakespeare). Rien ne laisse suggérer quoi que ce soit sur la véritable nature du propriétaire.

Le sous-sol contient la blanchisserie et une cave avec une importante réserve de vin. Cependant, certaines de ces bouteilles poussiéreuses sont fausses. Si elles sont manipulées selon une séquence particulière, la rangée centrale des étagères à vin glissera sur un côté, révélant un renforcement où se trouve une trappe. Si on l'ouvre, on trouvera un escalier menant vers les cavernes secrètes. Malheureusement pour ceux qui ouvrent la trappe, un chthonien garde les escaliers plus bas, et commencera à s'engouffrer dans la cave à vin si des étrangers s'y trouvent. Dans tous les cas, les bouffées de puanteurs qui montent de l'escalier sembleront provenir de vieux marécages bourbeux et pollués.

Le garde Chthonien

FOR	22	CON	25	TAI	20	INT	17
POU	9	DEX	4	PtVIE	23	AR	2 points

ARMES : Tentacule 40%, dommages 1D6.

NOTES : A chaque round, cette horreur larvaire peut attaquer avec 1D8 tentacules. Si un tentacule touche l'adversaire, il l'agrippera et commencera à le vider de son sang à raison d'1 point de FOR par round.

Cette créature peut aussi régénérer les dommages qu'elle a subi à raison de 2 points par round. Si elle est réduite à 0 ou moins en PtVIE, elle mourra et ne se régénérera plus.

Le fait de voir ce chthonien larvaire coûte 1 D 10 points de SAN, sauf si le jet sous la SAN est réussi, auquel cas on ne perdra qu'1 point de SAN.

Le Dortoir Des Aides-Forains

Un bâtiment gris de deux étages, fait en lamelles de bois avec rien à l'intérieur, à part des rangées de couchettes pour une cinquantaine de personnes. Les résidents à l'année comprennent : Nuncio Pirelli (le chef des aides), le vieux Billy Jumpner, Eugène Ptompkin, alias « Hedge », Terrance Valdosky, Fred Smith, Paul Fritz, alias « Red », Farouk Shabazz, Thomas Mc Ginty, alias « Tom le Noir », et Christopher Lodge, alias « Shakey ». Durant la saison estivale environ deux douzaines de manœuvres supplémentaires sont hébergés.

La Cuisine

A la fois, une cuisine et un réfectoire pour les ouvriers permanents de la foire. Elle est en bois peint en jaune et il y a toujours quelqu'un qui y travaille, 24 heures sur 24, et sept jours sur sept. Différentes personnes font la cuisine suivant les horaires.

Le Stand de Tir

Un bâtiment solide avec un plafond aux lourdes poutres et des murs insonorisés. Le rideau de fer peut être redescendu et fermé à clef, donnant ainsi au culte un bâtiment entièrement insonorisé, à l'intérieur duquel on peut faire ce qu'on veut. A travers l'arrière de la structure il y a « une mare aux canards » pleine d'eau, où se trouvent des cibles métalliques fixées ou rattachées à une courroie sans fin. Les fusils et plusieurs centaines de balles de 22 Long Riffle y sont emmagasinés. Esteban Garcia fait tourner cette attraction et s'y trouve presque tout le temps.

Le Hall de la Véritable Bière Bavaroise

Un bâtiment de deux étages ouvert à tous, donnant ainsi lieu a une grande circulation d'air. Des tables en bois et des bancs en lattes de bois sont disposés partout. Une petite scène se trouve à l'arrière du bâtiment. La cave, où est stockée la bière bavaroise, la limonade, et des boissons plus fortes (réservées aux amis des amis), est accessible par un escalier en bois qu'il faut mettre en place, et pendant des heures de travail régulier les serveuses s'y bousculent.

Un des énormes tonneaux de la cave est toujours vide, et est en fait, muni de charnière afin de s'ouvrir comme une porte lorsque le mécanisme secret est actionné. A l'intérieur du tonneau se trouve une porte avec deux serrures, les deux doivent être déverrouillées ou forcées avant que la porte ne s'ouvre sur les escaliers donnant dans les cavernes. Au pied de ces escaliers se trouve un couple de Goules embusqués derrière un mur dans la dernière spirale de l'escalier. Pour les caractéristiques des Goules, voir Partie A des cavernes souterraines.

Notes Supplémentaires

Bien évidemment, il n'a pas été donné de description complète de tous les éléments de la foire. La raison en est que la plupart n'ont pas d'influence sur le jeu, et peuvent être facilement décrits par le Gardien, si la raison s'en fait sentir. En plus, de grandes parties ont été laissées vierges permettant ainsi au Gardien de créer d'autres personnages sinistres, d'horribles bâtiments, et d'effroyables secrets.

La disposition intérieure de chaque bâtiment est laissée au choix du Gardien, en fonction de ses propres idées et de la façon dont il mènera le jeu.

Le Parc d'Attraction

Il y a à peu près 40 employés à plein temps au Parc d'Attraction et à la Promenade de l'Etoile du Nord. Chacun d'eux est profondément impliqué dans une société horrible, vouée aux sombres rites et aux horribles faits de Ceux qui fouissent les Profondeurs — les choses qui se faufilent dans des tunnels à travers les interstices de la terre comme des asticots dans la viande gangrenée —. La plupart du personnel saisonnier ne sait rien de cette horrible organisation.

Wilberforce Wyatt

Cet homme bien fait de sa personne, sombre, proche de la cinquantaine, est le propriétaire et le Directeur de la Foire. C'est aussi un Maître du Neuvième Degré et un grand Prêtre des Grandes Ténèbres, car l'organisation nomme ainsi ses dirigeants. Marquée au fer sur sa poitrine, au-dessus du cœur, se trouve une ancienne empreinte, symbolisant le pouvoir de Shudde M'ell. Il a acquis beaucoup de savoir arcanique, grâce à sa servitude à l'égard des Anciens des Profondeurs, et possède trois objets du culte. Ces artefacts sont : le Globe de Hraaki, le Kagwamon K'thaat, et l'Anneau de Carneithos.

Wilberforce Wyatt ne parlera jamais aux Investigateurs, quelles que soient les circonstances. Naturellement, son anneau en fait quelqu'un de difficile à contraindre physiquement. Si les Investigateurs le pressent de façon rude, il appellera des forains pour qu'ils l'aident à les mettre à la porte poliment et avec délicatesse. Rien ne sera tenté contre eux, à aucun moment. S'il est questionné par des officiels tels que des policiers, après avoir précautionneusement vérifié leur identité (allant même jusqu'à téléphoner à leurs supérieurs), il donnera de brèves réponses n'apportant aucune information, en restant autant que possible dans la légalité.

Wilberforce n'hésitera pas à supprimer ou à tuer quiconque semblera le serrer de trop près, ou découvrira la véritable nature de la foire. En essayant d'éliminer les gêneurs, il préférera utiliser des moyens arcaniques plutôt que des moyens ordinaires. Il pense que la découverte d'un corps troué de balles ou la gorge tranchée, provoquera une enquête de police, alors qu'un corps réduit en miettes ou brûlé — comme avec de l'acide —, suscitera la perplexité des autorités pour expliquer la cause de la mort.

Wilberforce Wyatt

FOR	10	CON	11	TAI	12	INT	17	POU	28
DEX	14	APP	16	SAN	0	EDU	20	Pt VIE	12

COMPETENCES : Lire W'hywi 80 %, Comptabilité 98 %, Mythe de Cthulhu 79 %, Ecoute 57 %, Trouver objets cachés 64 %, Se cacher 30 %, Discussion 87 %, Eloquence 65 %, Nager 27 %.

ARMES : il n'en porte aucune. Poing 70%, dommages 1 D 3.

SORTS : Appeler et lier des Chthoniens, contacter des Goules, appeler et lier des Serviteurs des Dieux du Dehors, contacter Shudde M'ell, créer des Portes, Résurrection, Absolution, Signe Voorish, le Signe Rouge de Shudde M'ell, et le Lien Noir.

Le Globe de Hraaki est une pierre de lune, de la taille d'une balle de base-ball, avec une coloration bleu pâle. Ceux qui contemplent ses profondeurs internes pendant plusieurs minutes ont une chance égale à leur POU × 5, ou moins, sur 1 D 100 de voir des événements passés. Ces événements sont toujours dépendants des pensées de celui qui regarde en se concentrant sur la sphère. Contempler l'intérieur du Globe de Hraaki coûte un point de magie par minute de vision, et le résultat est toujours une vision d'horreur ou d'effroi, comme des sacrifices, d'anciennes cités monolithiques, etc.

Le *Kagwamon K'thaat* est un énorme livre orné de cuivre, écrit il y a 700 ans par un moine fou, Adolphus Clesteros, dans son propre « langage secret ». Il appelle cette langue le *W'hywi* et plusieurs des sorts connus par Wilberforce Wyatt en proviennent.

L'Anneau de Carneithos est un ruban d'alliage blanc ressemblant à du titanium, incroyablement ancien. Il date de la période brumeuse des hommes-serpents, et rend son porteur impénétrable à toute force cinétique (les balles, les couteaux, les accidents de voiture, etc., rien ne pourra pénétrer sa peau). L'Anneau enlève aussi toute âme et conscience au porteur, car la psyché de l'ancien Roi Serpent qui portait l'anneau s'infiltre dans l'esprit du porteur. Tout porteur de

l'anneau perdra 1 D 10 points de SAN. (Aucun jet sous la SAN n'est nécessaire), à chaque fois qu'il portera l'anneau, et pour chaque jour complet qu'il passe avec celui-ci au doigt.

LE SIGNE ROUGE DE SHUDDE M'ELL : Ce sort prend 1 round de mêlée complet et 3 points de magie pour se réaliser. Lorsqu'il est correctement lancé, un symbole rouge d'une vague incandescence apparaît dans l'air au moment où le doigt l'inscrit. Une fois formé, le signe est maintenu par concentration et en perdant encore 3 points de magie par round. Tous ceux qui se trouvent être présents à moins de 10 mètres du signe subissent 1 D 3 points de dommage, étant donné que leurs organes internes et leurs vaisseaux sanguins sont pris de convulsions. Ceux qui se trouvent entre 10 et 30 mètres, subissent 1 point de dommage par round. Celui qui lance le sort lui-même doit rester en concentration près de l'incandescence, subissant 1 point de dommage par round.

LE LIEN NOIR : Ce rituel est utilisé pour créer des Zombies. Un liquide rituel est versé sur le corps ou la tombe dans laquelle il repose. Les ingrédients de ce liquide sont laissés aux choix du Gardien, mais il doit au moins être difficile de se les procurer légalement. La tombe doit rester ainsi une semaine complète. A la fin de ce temps, le sorcier vient sur la tombe et entonne le rituel du Lien Noir, qui coûte 16 points de magie. A la fin du rituel (qui dure une demi-heure), le corps se taille un chemin à coups de griffe, à travers sa tombe. Le corps est sans esprit, sans volonté propre. Lorsqu'on lui donne un ordre, il le suivra jusqu'à l'avoir accompli, puis s'arrêtera, attendant le suivant. Ces Zombies continuent à pourrir après avoir été créés, et deviendront finalement inutiles, il faudra alors en créer d'autres.

Les Zombies créés par ce sort ont une FOR et un CON égale à une fois et demie celles qu'ils avaient lorsqu'ils étaient vivants, et une DEX égale à 2 D 6 — Leur taille ne change pas et leur intelligence est détruite. Ils ont un POU d'un point, juste suffisant à animer leur corps putride.

Jonathon Boom

Cet homme est l'officier de sécurité de la foire, il a une taille et un comportement suffisant pour faire face aux cas les plus effrayants. Il porte aussi un revolver 38 Webley dans un étui sur sa hanche droite, une paire de « poings américains », et une matraque. Il a débuté comme « loubard » à New York dans les City's Hell's Kitchen, et il est maintenant un esclave fanatique des Grandes Ténèbres. Son amour des Grandes Ténèbres est associé avec sa perversité sexuelle (dans le passé, il attirait de jeunes garçons dans ses griffes en leur promettant des balades gratuites). Le culte s'est servi de ses goûts, et on l'encourage même à capturer des garçonnets dont certains sont livrés à Ceux de Dessous, après que Jonathon ait rassasié ses appétits pervers à leurs dépens.

Si le Gardien le désire, le chef de police Walker peut avoir enregistré des plaintes sans preuve à propos de la moralité de Boom, dans ses dossiers.

Jonathon Boom

FOR	14	CON	12	TAI	17	INT	12	POU	12
DEX	8	APP	7	SAN	0	EDU	9	Pt de VIE	15

COMPETENCES : Mythe de Cthulrdu 29 %, Droit 19 %, Ecoute 67 %, Trouver objets cachés 65 %, Grimper 65 %, Sauter 55 %, Lancer 55 %.
ARMES : 38 Revolver 48 %, dommages 1D8 + 2 ; Poing 90 %, dommages 1D3 – 1D6 ; Matraque 74 %, dommages 1D6 – 1D6.

Abigail Forman

Cette blonde de 41 ans (qui paraît plus jeune, du moins lorsqu'elle est abondamment maquillée, et qu'elle se tient sous les feux de la rampe), n'est pas seulement une danseuse à froufrou dans le spectacle de la dance à Chaud Harem Rouge, c'est aussi une Maîtresse du Troisième Degré des Grandes Ténèbres. Elle est la maîtresse de Wyatt, et également une saltimbanque et acrobate accomplie. Malgré son âge, il lui reste encore de sa beauté passée, une beauté qui est sensuelle et éthérée. Elle ne va nulle part sans emporter une paire de dagues à lames creuses en verre tranchant. Les lames creuses sont remplies avec une mixture d'aque fortis et d'un venin souterrain d'une puissance foudroyante. Lorsqu'elle poignarde une victime, elle tord toujours la lame pour la casser (la victime meurt invariablement de façon horrible, hurlant dans une agonie semi consciente, et se tordant irrémédiablement de douleurs).

Abigail Forman

FOR	14	CON	15	TAI	9	INT	16	POU	20
DEX	19	APP	17	SAN	0	EDU	12	Pt VIE	12

COMPETENCES : Chimie 44 %, Mythe de Chtulhu 42 %, Ecoute 85 %, Psychologie 68 %, Trouver objets cachés 69 %, Se cacher 49 %, Discrétion 94 %, Eloquence 63 %, Chanter 73 %, Grimper 83 %, Esquiver 99 %, Sauter 95 %, Nager 100 %, Lancer 78 %.

ARMES : Dague 67 % dommages 1D6 – mort automatique en 1D6 round, Coup de pied 50 %, dommages 1D6, Coup de poing 75 %, dommages 1D3.
SORTS : Flétrissement.

Michael Ransom.

C'est le Monsieur Loyal qui supervise toutes les baraques de jeux de la foire. Il fait aussi marcher sa propre baraque de tir aux fléchettes. Il en a toujours une poche pleine (5 à 10), et il est diablement précis avec celles-ci jusqu'à une dizaine de mètres.

Bien que ce ne soit pas un grand initié de l'Ordre, c'est un fervent associé de Wyatt et Abigail. C'est un fanatique très agile. Il se battra jusqu'à la mort ou l'inconscience. Il pense que s'il tombe en défendant sa foi et les Ténèbres, il ressuscitera pour une gloire éternelle.

Michael Ransom

FOR	17	CON	14	TAI	12	INT	14	POU	10
DEX	16	APP	15	SAN	0	EDU	14	Pt VIE	13

COMPETENCES : Comptabilité 38 % ; Psychologie 88 % ; Trouver objets cachés 49 % ; Marchandage 96 % ; Discussion 83 % ; Baratin 100 % ; Eloquence 100 % ; Sauter 75 %.

ARMES : Coup de poing 74 %, dommages 1D3 + 1D6 ; Lancer de fléchettes 98 %, dommages 1D3 + 1D3 (peut empaler).

Nuncio Pirelli.

Cette brute bestiale (1,90 m pour 130 kg) est l'homme fort de la foire ainsi que le chef des manutentionnaires. Il est capable de plier des fers à cheval, et de tordre des barres de fer d'un seul coup, mais il est assez stupide. Malgré son manque d'intelligence, c'est un adorateur fervent de cette religion pervertie, et il a pris part dans des rituels internes, où du sang humain est bu et de la chair d'homme consommée. Il a été élevé au rang de Maître du premier Niveau des Grandes Ténèbres, mais la fierté qu'il en tire est moindre à côté de celle qu'il tire de son surnom de travail — Le Grandiose Hercule.

Nuncio Pirelli

FOR	23	CON	17	TAI	18	INT	8	POU	6
DEX	10	APP	9	SAN	0	EDU	7	Pt VIE	18

COMPETENCES : Mythe de Chtulhu 39 % ; Ecouter 56 % ; Réparation mécanique 84 %.

ARMES : coup de poing 71 %, dommages 1D3 + 2D6.

Filmore Wagabaugh.

Ce vieil homme, aux yeux larmoyants, est le clown attitré de la foire. Il supervise la ménagerie et ses occupants. Il exerce un étrange pouvoir hypnotique sur les animaux dont il a la garde, et certains affirment que ses pensées sont celles de ses animaux.

Il est dangereux à cause de son contrôle (tellement grand parfois, qu'il semble qu'il regarde à travers les yeux des bêtes). Il y a une sorte de lien entre les sombres croyances de Wagabaugh et son pouvoir, de telle sorte que celui-ci a rapidement grandi depuis sa conversion, mais ce lien est un mystère, même pour Wyatt. Les statistiques pour les animaux en combats sont données plus bas. Ces créatures n'ont pas peur des hommes (ayant vécu parmi eux depuis des années), et tous ont déjà tué.

Filmore Wagabaugh

FOR	7	CON	9	TAI	12	INT	13	POU	16
DEX	14	APP	5	SAN	0	EDU	11	PtVIE	10

COMPETENCES : Mythe de Chtulhu 19 ; Psychologie 55 % ; Pick-pocket 82 % ; Esquiver 65 % ; Sauter 87 % , Lancer 67 %.

ARMES : Coup de poing 67 %, dommages 1D3

Sultane, la Panthère Noire

FOR 18 CON 12 TAI 14 POU 9 DEX 19 Pt VIE 13
Armure — 1 point (fourrure)
COMPETENCES : se cacher 85 % ; Discrétion 97 % ; Suivre une piste 46 %.
ARMES : Crocs 30 % ; dommages 1D8 + 1D6 ; Griffes 45 %, dommages 1D6 + 1D6 ; Déchirer 80% ; dommages 2D6 + 1D6.
NOTE : Sultane peut attaquer trois fois par round, une fois en mordant et deux fois en griffant. Si les deux coups de griffes sont réussis en un round, Sultane s'accrochera à sa victime et la déchirera avec ses pattes postérieures durant le round suivant.

Pointe d'Argent, le loup

FOR 12 CON 12 TAI 10 POU 14 DEX 14 Pt de VIE 11

Armure — 1 point (fourrure)
COMPETENCES : Discrétion 45 % ; Suivre une piste 100 %.

ARMES : Crocs 55 %, dommages 1D8

Glisseur, le cobra royal

FOR 3 CON 8 TAI 2 POU 12 DEX 17 Pt VIE 5

Armure — aucune.
COMPETENCES : Se cacher 99 % ; Discrétion 99 % ; Suivre une piste 60 %.
ARMES : Crocs 80 % ; dommages 1D2 + venin de la puissance 20 qui agit sur la constitution 1D6 minutes après la morsure.
NOTES : Toutes les tentatives pour frapper Glisseur sont une chance de réussite divisée par deux, à cause de sa taille et de sa forme.

Bungo, le chimpanzé

FOR	19	CON	10	TAI	12	INT	6
POU	10	DEX	16	Pt VIE	11		

Armure — aucune.

COMPETENCES : grimper 100 %
ARMES : crocs 40 % ; dommages 1D6 ; Coup de patte 60 % ; dommages 1D3 + 1D6.

NOTES : Bungo peut attaquer trois fois dans un round en utilisant ses crocs et ses pattes.

Concho, l'ours noir (qui lutte dans le spectacle de Nuncio Pirelli)

FOR 20 CON 16 TAI 24 POU 7 DEX 9 Pt VIE 20

Armure — 3 points (fourrure)

COMPETENCES : Grimper 60 % ; Suivre une piste 40 %.

ARMES : Crocs 30 %, dommages 1D8 + 2D6 ; Griffes 40 %, dommages 1D6 + 2D6.

NOTES : Il peut attaquer deux fois dans un round, soit en mordant puis en griffant, soit en griffant deux fois.

Savatte, l'Alligator (soi-disant long de 5 mètres)

FOR 25 CON 20 TAI 28 POU 10 DEX 10 Pt VIE 24

Armure — 5 points (peau)

COMPETENCES : Nager 90 %

ARMES : Crocs 45 %, dommages 1D10 + 2D6

Oeil Rouge, le casoar (soi-disant un « oiseau tueur »

FOR 14 CON 10 TAI 14 POU 5 DEX 16 Pt VIE 12

Armure — 2 points (plumage)

COMPETENCES : Trouver objets cachés 80 %

ARMES : Coup de patte 70 %, dommages 1 D10 + 1D6

Rondo Moresby

Cet individu extrêmement grotesque est le Directeur du bâtiment des Monstres, et lui-même est soi-disant « l'Homme le plus horrible d'Amérique ». Secrètement, c'est un cannibale avec des pratiques de Goule, qui adore se repaître des restes des sacrifices à ses affreuses déités. Son âge et son origine sont inconnus, il a toujours une hache à double tranchant à portée de la main. Wyatt est le seul à savoir avec certitude que Moresby a utilisé une telle hache pour massacrer toute sa famille il y a quelques années (famille qu'il a ensuite dévorée).

Rondo Moresmby

FOR	20	CON	18	TAI	16	INT	9	POU	9
DEX	8	APP	1	SAN	0	EDU	5	Pt VIE	17

COMPETENCES : Mythe de Cthulhu 25 % ; Ecoute 57 %

ARMES : Haches 50 %, dommages 1D8 + 1D6 ; Coup de poing 73 %, dommages 1D3 + 1D6

Esteban Garcia

Cet individu, d'une cinquantaine d'années, fait marcher le stand de Tir, habillé comme un cow-boy; c'est un as au tir, capable de faire sauter un bouton d'une veste dans ses bons jours. Le Stand de Tir possède quelque 30 carabines 22 long rifle et, cachée sous le comptoir, une Winchester 32-30.

Il y a plusieurs années, Garcia faisait partie d'une bande de cavaliers mexicains bien connue, et fut lui-même accusé de l'enlèvement et du meurtre de cinq religieuses à Ocho Rios, au Mexique. Le gouvernement mexicain a déjà fait placarder des affiches mettant sa tête à 1.200 $, sous le nom de Mike Badwater, c'est pourquoi il est

connu sous un autre nom ici à Providence. Il a quitté le Mexique en 1916. Il porte toujours un poignard large et tranchant, dans un fourreau attaché dans le dos, sous sa veste de cow-boy.

Esteban Garcia

FOR	13	CON	15	TAI	13	INT	13	POU	10
DEX	15	APP	10	SAN	0	EDU	6	Pt VIE	14

COMPETENCES : Mythe de Cthulhu 14 % ; Ecouter 62 % ; Trouver objets cachés 77 % ; Suivre une piste 66 % ; Camouflage 80 % ; Grimper 87 % ; Monter à cheval 90 %

ARMES : Carabine 22 LR 95 %, dommages 1D6 + 2 ; Carabine 32 95 %, dommages 2D6 ; Poignard 60 %, dommages 1D4+ 2 +1D6.

Les personnages de Second Plan.

Tous les personnages suivants sont de fervents adorateurs des Grandes Ténèbres et sont complètement dévoués à leur ignoble religion. Les Investigateurs ne les rencontreront généralement pas, sauf s'ils sont assez inconscients pour mettre le cap sur la foire. Le Gardien peut les utiliser pour renforcer la couleur locale et brouiller les pistes, s'il le désire. Les statistiques complètes ne sont pas fournies pour ces personnages. Cependant, leurs points de vie et leurs compétences en leur arme principale sont donnés. D'autres compétences peuvent être créées par le Gardien, si le besoin s'en fait sentir, ou extrapoler leur description (par exemple, Emmanuelle Vasconcellos sait très bien monter à cheval et a probablement d'excellentes performances en saut et en esquive).

Emmanuelle Vasconcellos : d'une beauté ténébreuse et instable, cette dresseuse de chevaux, de 30 ans, se produit sur toute la foire. Elle est aussi la maîtresse d'Anthony Bowen.

Pt VIE 10 — DEX 16
Griffe 60 %, 1D3
Dents 20 %, 1D4

Anthony Bowen : fait tourner le Restaurant des Chutes, sur la Promenade, le long de la rivière, et est chef-cuisinier. Il est habile au couperet et au couteau de boucher. C'est l'amant d'Emmanuelle Vasconcellos, et il est d'une jalousie maladive (elle lui en donne d'ailleurs toutes les occasions). Sa sombre religion a aiguisé son désir de vengeance au point de devenir une véritable folie.

Pt VIE 13 — DEX 12
Couperet 75 %, 1D4 + 4
Couteau de boucher 80 %, 1D6

Frank Garber « Punkie » : Chef plongeur et gaufrier au restaurant de Bowen. Il aime se battre et porte une paire de poings américains dans ses poches de pantalon taché.

Pt VIE 9 — DEX 11
Coup de poing américain 57 %, 1D3 + 2

Royce Brunner « Minet » : Un simple d'esprit engagé par la foire qui ne fait que la moitié de son âge, 30 ans. Il s'occupe du ménage, et peut sans problème arracher le cœur à quiconque avec son couteau courbé de 15 cm, si on lui en donne l'ordre. Mais quoi qu'il fasse, il ne s'arrête pas de sourire.

Pt VIE 10 — DEX 10
Couteau courbé 50 %, 1D6.

Norris Long : Il s'occupe de la loterie pendant la journée et du dancing durant la nuit. Il s'imagine être un homme à femmes et est toujours habillé impeccablement. Il porte un pistolet calibre 22,5 coups. Ce pistolet est tellement petit et plat qu'il peut le porter dans ses vêtements collants, sans qu'on le remarque.

Pt VIE 13 — DEX 15
Pistolet 22 LR 40 %, 1D6.

Le vieux Billy Jumpner : « Le fangeux » qui nettoie les cages des animaux, les nourrit, etc. — Lorsqu'il n'est pas à la ménagerie, il déambule à travers la foire avec un sac poubelle et un pic pour ramasser des détritus et les ordures. La pointe du pic fait 20 cm de long et elle est tranchante. Billy (la cinquantaine) se permet beaucoup de fantaisies, comme, le planter dans différentes parties sensibles du corps. Sa religion, à laquelle il est attaché comme un chien l'est à son maître, lui a donné plusieurs occasions de le faire sans crainte de représailles.

Pt VIE 11 DEX 6
Pic 47 %, 1D6 + 1

Ermaline Grodt « La Grande Erma » : Serveuse en chef au restaurant de la Promenade. Elle est proche de la soixantaine, énormément grosse, et possède une infâme voix râpeuse et fausse lorsqu'elle chante, ce qu'elle fait continuellement. Elle vit avec 30 chats affreux dans sa chambre.

Pt VIE 15 DEX 4
Griffe 70 %, 1D3 + 1D6
Coup de pied 34 %, 1D6 + 1D6

Georges Suggs : S'occupe du stand de boissons fraiches de l'Ours Polaire (limonade, etc. — Pour un petit supplément, et en étant présenté par un ami, on peut aussi s'offrir de la vraie bière de marché noir). Il est entre deux âges, largement tatoué, et c'est un ancien marin qui pratique également le yoga. Il porte toujours un rasoir à main, fixé sur son avant-bras, sous sa chemise, et sait comment s'en servir.

Pt VIE 16 DEX 14
Rasoir 71 %, 1D6 + 1D6

Benjamin Parmeter « Le Vieux Ben » : Le poinçonneur de tickets à l'entrée principale, et le seul alcoolique de tout le personnel de la foire. Il est bavard, et peut trop en dire ou lâcher une information aux Investigateurs. Si ses compagnons découvrent ceci, il rejoindra rapidement et sans aucun doute, les rangs des disparus grâce à n'importe quelle méthode douloureuse. Malgré cela, il se croit loyal et fidèle, et aimerait volontiers donner sa vie aux Grandes Ténèbres (même si parfois il se tapit de peur en pensant à la manière dont meurent les traîtres de cette société).

Pt VIE 9 DEX 7
Coup de poing 70 %, 1D3

Porticia Montebello « Lapin de Lune » : Une des 3 danseuses du spectacle de la « Dance du Harem Rouge ». Elle s'occupe, durant la journée, du stand du « Penny lancé ».
Elle a la trentaine bien passée, un peu potelée, mais elle est attirante. Ses longs cheveux roux, et ses grands yeux violets sont ses principaux attraits. C'est l'ancienne petite amie de Royce Brunner (celui qui s'occupe du manège). Son arme est une longue aiguille d'acier de 20 cm, se terminant par une fausse perle, qu'elle porte dans ses cheveux serrés.

Pt VIE 9 DEX 13
Aiguille d'acier 38 %, 1D4 (peut empaler).

Angus Mc Whirter : Le comptable de la foire, âgé de 60 ans, il s'occupe aussi du Tunnel de la Terreur. C'est un grand homme (1,90 m) cadavérique, avec de maigres cheveux blancs, un pince-nez, et un air très sérieux, constamment sévère. Autrefois, il était diacre dans l'Eglise Calviniste Ecossaise, et il porte toujours sa bible sous son bras, ou fermée dans ses mains. Il croit que la sombre et horrible foi qu'il a embrassé maintenant apparaît tout entière dans la bible et que c'est le seul chemin réel vers la miséricorde de Dieu. Il désapprouve la liaison entre Emmanuelle Vasconcellos et Jonathon Boom ; et pense qu'après le retour des Grands Anciens ils seront balayés avec les autres infidèles, comme des détritus. Les autres forains ne l'approuvent pas, c'est évident, mais Wyatt s'en amuse et l'encourage. Angus est complètement fou, ça va de soi.

Pt VIE 12 DEX 9

Coup de poing 70 %, 1D3

Note : Si Angus Mc Whirter se bat avec quelqu'un qu'il soupçonne de vouloir détruire la société des Grandes Ténèbres, il deviendra ivre de rage. Dans cet état, ses points de vie se monteront à 36, et les dommages qu'il fera subir avec les poings monteront à 2D6. Lorsque sa frénésie s'arrêtera, tous les dommages qu'il aura subi resteront, et si ceux-ci réduisent ses 12 points de vie d'origine à 0, il mourra.

Reuben Ramirez : volue sous le nom de scène de « Grand Navarro ». C'est un lanceur de couteau, jongleur et équilibriste. Il affirme être un comte espagnol et porte un monocle, une canne avec une tête de loup en argent ; il s'habille de façon appropriée à sa « position ». Il porte toujours entre trois et huit couteaux de lancer, cachés sur lui. Il sait mortellement bien viser et est aussi un adepte de la fine épée, cachée dans sa canne. Ce gentleman est un des trois hommes les plus dangereux de la foire.

Pt VIE 14 DEX 18

Couteau de lancer 95 %, 1D4 + 1D3 (peut empaler)

Epée Attaque/Parade 86 %/90 %, 1D6 + 1 + 1D6

Carl Denim : Un ex-acteur de vaudevilles, et l'annonceur du Spectacle Astronomique au Théâtre Parisien. Il se produit également dans les ballets et les comédies de ce même théâtre. Cet homme entre deux âges porte un derringer, calibre 36 à 1 coup.

Pt VIE 15 DEX 10

Derringer 30 %, 1D8 + 2

Coup de poing 61 %, 1D3

Sonny Poacher « Patte folle » : Un Noir cajun de la Nouvelle Orléans, âgé de 35 ans ; le principal acteur du Spectacle Astronomique de Carl Denim. Il fait des claquettes, joue du banjo et du violon, chante et fait tout ce qu'on lui demande. Il est très intelligent et multitalentueux, mais malgré tout, c'est un des plus fidèles adorateurs des Grandes Ténèbres. Il pratique les arts martiaux, plus spécialement les techniques de la savate française. A cause de sa pratique des arts martiaux, son coup de pied fait 2D6 de dommages de base en plus de son dommage qui est de 1D6.

Pt VIE 16 DEX 17

Coup de pied 80 %, 2D6 + 1D6

Eugène Ptompkin « Hedge » : Un immigré russe, la vingtaine, récemment converti à la société des Grandes Ténèbres. Il a été converti il y a seulement deux ans, alors qu'il travaillait comme manutentionnaire. Depuis ce temps, il est devenu un adorateur fervent et compare sa déité à la Terre, Notre Mère à Tous. Il est travailleur et porte la plupart du temps son marteau de 6 kg. Il a souvent peur de « l'utiliser dans le sang », comme il dit.

Pt VIE 17 DEX 11

Marteau 40 %, 3D6 + 1D6

Velma Pryziewski « l'Amazone » : Avec Porticia Montebello et Abigail Forman, elle complète le trio de la « Dance du Harem Rouge ». Elle tient lieu de diseuse de bonne aventure pendant la journée. Elle est très belle, une vingtaine d'années, blonde naturelle, et récemment convertie aux Grandes Ténèbres, ayant accepté il y a six mois de se prêter aux immondes rituels d'initiation. Elle est à la fois la maîtresse d'Abigail Forman et de Norris Long. Elle a aussi fréquemment des liaisons avec des visiteurs de la foire, que ce soient des hommes ou des femmes (dont deux ont été sacrifiés à son dieu). Elle est souple, très forte (spécialement ses jambes), et est une fanatique sanguinaire. Tout d'elle est caché derrière une façade de sexualité orageuse et d'abandon prometteur.

Pt VIE 8 DEX 16

Coup de pied 35 %, 1D6 + 1D6

Terrance Valdosky : Un autre manutentionnaire, il s'occupe aussi des machines à sous pendant la nuit. Cet homme entre deux âges, semble toujours distrait et perdu dans ses pensées, de telle sorte qu'on doit souvent lui poser une question deux fois avant qu'il ne réponde. Il porte ouvertement un terrible couteau « bolo » à sa ceinture.

Pt VIE 15 DEX 12

Couteau bolo 60 %, 1D8 + 1D6

Wong Fu Ji : Aussi connu en tant que « surprenant Indien en caoutchouc », il est petit, extrêmement fin, et possède un corps avec lequel il peut se contorsionner dans des positions incroyables. Lorsqu'il est abondamment maquillé, habillé d'épaisses robes éclatantes, et ayant des semelles de douze centimètres dans ses chaussures, il apparaît comme l'étrange Fu Man Jow (spectacle de magie). C'est un excellent prestidigitateur(avec 98 % en Pickpocket), et s'il est ennuyé il utilisera une paire d'épées chinoises avec tout le talent de quelqu'un qui maîtrise les arts martiaux (et il les maîtrise). C'est un adepte de certaines formes ésotériques de boxe chinoise et il est cruel et vicieux. Il fait partie des trois personnes les plus dangereuses de la foire. Sa connaissance dans les arts martiaux lui permet de doubler les dommages qu'il provoque en se battant avec ses pieds et ses poings.

Pt Vie 13 DEX 19
Epée courte attaque/parade 85 %/85 %, 1D6 + 1 (peut empaler)
Coup de poing 100 %, 2D3
Coup de pied 75 %, 2D6
Note : Quelque soit l'arme qu'il utilise, il peut frapper deux fois par round, à cause de son excellente dextérité de 19.

Farouk Shabazz : Un opulent manutentionnaire revêtu d'un fez et qui vient de l'empire Ottoman (récemment rebaptisé Turquie). Il porte ouvertement, à son côté, une longue dague courbée dans un fourreau incrusté de pierres, et présente souvent le spectacle du Harem habillé entièrement en costume turc. Lorsqu'il présente le spectacle, son accent s'épaissit mystérieusement.

PtVIE DEX 11
Dague 51 %, 1D4 + 2 + 1D6

Fred Smitt : Un autre manutentionnaire qui s'occupe du manège et de la loterie lorsqu'il n'a rien à faire. Il est quelconque, avec des cheveux bruns, comme ses yeux. Il a généralement une lourde matraque en cuir dans sa poche de derrière. Il ne sert à rien, car Wilberforce Wyatt l'a choisi pour servir de bouc émissaire au cas où les meurtres répétés attireraient l'attention sur la foire elle-même. Auquel cas Wyatt laisserait des traces qui mèneraient jusqu'à Smitt, faisant de lui le suspect numéro un. Smitt écrira alors une lettre de suicide et s'enfuira dans Providence mené par un vent de frénésie, tuant autant de gens qu'il pourra avant de se faire abattre par la police. Fred attend son destin.

PtVIE 13 DEX 9
Matraque 60 %, 1D4 + 1D6 (inflige deux fois les dommages fait par la matraques sur la CON, si la CON de la victime est assommée).

Paul Fritz « Red » : Un autre manutentionnaire qui s'occupe des attractions simples, si on a besoin de lui. Il est bien fait, a 35 ans, a bonne apparence, mais il est légèrement retardé mentalement. Il porte toujours une chemise et un foulard rouge, ainsi que généralement un énorme pied de biche.

Pt VIE 11 DEX 8
Pied de biche 37 %, 1D8 + 1D6

« Flyboy » Pehr : Un ancien pilote de la Grande Guerre, qui s'occupe du bloc générateur de la foire. Généralement, il est couvert de poussière et de cambouis, et porte une lourde clef anglaise (4 kg). Il est très intelligent et très observateur. Il sera le premier à suspecter quelque chose ou à remarquer des activités bizarres de la part d'étrangers (tels que les Investigateurs).

Pt VIE 14 DEX 13
Clef anglaise 25 %, 2D6+ 1D6

Peter Sanderson : Un petit vieux, octogénaire, qui s'occupe de l'imprimerie de la foire où sont faites les publicités et les affiches. Il aide également au fonctionnement du bloc générateur et possède un fusil à pompe à double canon posé contre le mur de son bureau.

Pt VIE 10 DEX 10
Fusil à pompe 45 %, 4D6

« Fatima » Flores : La grosse femme du bâtiment des Monstres. Elle a 48 ans, pèse plus de 250 kg, et est horrible au possible. C'est aussi une avide cannibale, et elle attribue son poids grotesque à la soupe et au ragoût de nature douteuse qui mijotent en permanence dans ses quartiers.

Pt VIE 21 DEX 4
Coup de Poing 50 %, 1D3 + 2D6
Coup de pied 30 %, 1D6 + 2D6
Etouffer (seulement au corps à corps contre des adversaires au sol) 75 %, 4D6

Co-Co l'Homme-chien : Un idiot congénital hirsute et déformé d'une trentaine d'années. Ses mains et ses pieds sont déformés et sa mâchoire est allongée. De fortes courbures de la colonne vertébrale font qu'il se sente mieux à quatre pattes que debout. Il a une infection pulmonaire qui le fait renifler et gémir tout le temps. C'est l'animal de compagnie et l'amant de Fatima, la Grosse femme. Pour elle, Co-Co tuerait. Certains des membres de la foire croient qu'il est un exemple vivant de la puissance des grands Anciens.

Pt VIE 9 DEX 8
Dents 47 %, 1D6.

Thomas Mc Guity « Tom le Noir » : Un manutentionnaire entre deux âges ; c'est un réfugié irlandais. C'était un rebelle de l'Easter il y a quelques années, et maintenant il est recherché par la justice britannique. Il possède une carabine semi-automatique Winchester de calibre 401 (qui s'enraye sur un jet entre 90 et 00), un revolver Smith et Wesson 45 et un bâton de dynamite. C'est un combattant de la rue accompli autant que brutal qui a trouvé un but et des raisons d'être en faisant partie des forces de sécurité de la foire et de cette sinistre religion.

Pt VIE 12 DEX 12.
Carabine 45 %, 2D6 + 3.
Revolver 40 %, 2D10 + 2.
Jet de dynamite 60 % ; variable selon la taille du bâton jeté.

Christopher Lodge « Shakey » : Le deuxième fils d'une famille riche et puissante de Boston, qui s'est échappé de chez lui à 16 ans pour fuir ses responsabilités et se joindre au cirque. Il a été initié aux Grandes Ténèbres deux ans plus tard, alors qu'il était manutentionnaire. Il a un léger boitillement ainsi qu'une paralysie prononcée des mains, qui lui viennent d'une maladie des nerfs, qui l'emportera dans quelques années (il ne le sait pas). Presque tous les soirs, on peut le trouver au guichet du spectacle de magie. Il porte un pic à glace dans un poche de son manteau.

Pt VIE 9 DEX 2.
Pic à glace 40 %, 1D4 (peut empaler).

Rudolph Ryor : Le chef éclairagiste de la foire, qui s'occupe des milliers de problèmes causés par l'éclairage, tout en gardant un œil sur toutes les variétés d'éclairage qui existent dans la foire. Il porte toujours une salopette en jean avec une trousse d'électricien et un mégot de cigare au bout des lèvres.

Pt VIE 11 DEX 14.
Clef anglaise 50 %, 1D6

Joshua Peterson : Le régisseur, la trentaine, qui s'occupe des câbles électriques des spectacles, et a toujours un crayon coincé derrière l'oreille gauche, un carnet dans la main droite. Son titre professionnel est Directeur-Assistant, mais il ne l'exerce qu'en cas de nécessité (son travail favori étant de superviser le Tunnel de la Terreur). Il est fou d'une façon aussi évidente que meurtrière. A 17 ans, il a assassiné ses parents à coups de marteau, puis a mis sa petite sœur en pièces avec une hachette. Hachette qu'il a encore sous son oreiller.

Pt VIE 10 DEX 13.
Hachette 30 %, 1D6 + 1.
Marteau 48 %, 1D8.

Anthony Gubatosi « Moineau » : Le présentateur de la plupart des promenades et des spectacles proposés par la foire. Il fait le va-et-vient entre les différentes parties du parc d'attraction, tout au long de la journée (et pendant une grande partie de la nuit), présentant différentes attractions pendant quelques minutes. Il va de baraque en baraque, avec un débit incessant de paroles et d'invitations, qui ont énormément d'effet sur le public. Il a malgré tout une sorte d'air sinistre (la plupart des femmes n'aiment pas le voir les serrer de trop près), c'est un ancien boxeur qui détient un record de 16-2-1, et qui a pris sa retraite après avoir tué un boxeur sur le ring et mutilé un autre à tel point qu'il a dû abondonner ce sport.

Pt VIE 15 DEX 14.

Coup de poing 80 %, 2D3 + 1 D 6.

NOTE : L'entraînement à la boxe qu'a subi Gubatosi lui permet de doubler les dommages qu'il inflige aussi bien que de frapper deux fois par round en raison de sa DEX.

Kilmer Letterman « Whitey » : Un ancien étudiant en botanique à l'université de New York. Ses anciennes occupations ont dégénéré en une fascination maniaque portée aux champignons de toutes sortes. Il n'est jamais visible dans la journée, car il reste dans les cavernes sous la foire. La nuit, il travaille au bâtiment des Monstres où il est annoncé comme étant le « Surprenant Homme-Champignon » — il est d'une extrême pâleur (il ne voit jamais le soleil), avec quelques cheveux blonds (qu'il teint en blanc cadavérique), et de petits yeux bleus injectés de sang. Pendant le spectacle, il est recouvert par des centaines de champignons qui donnent l'apparencee de pousser sur son corps. En fait, ce n'est qu'une combinaison couleur chair sur laquelle poussent les champignons et qu'il enfile pour le spectacle. Il a le désir secret de devenir lui-même un champignon et il est persuadé que sa dévotion aux Grandes Ténèbres fera réaliser son vœux.

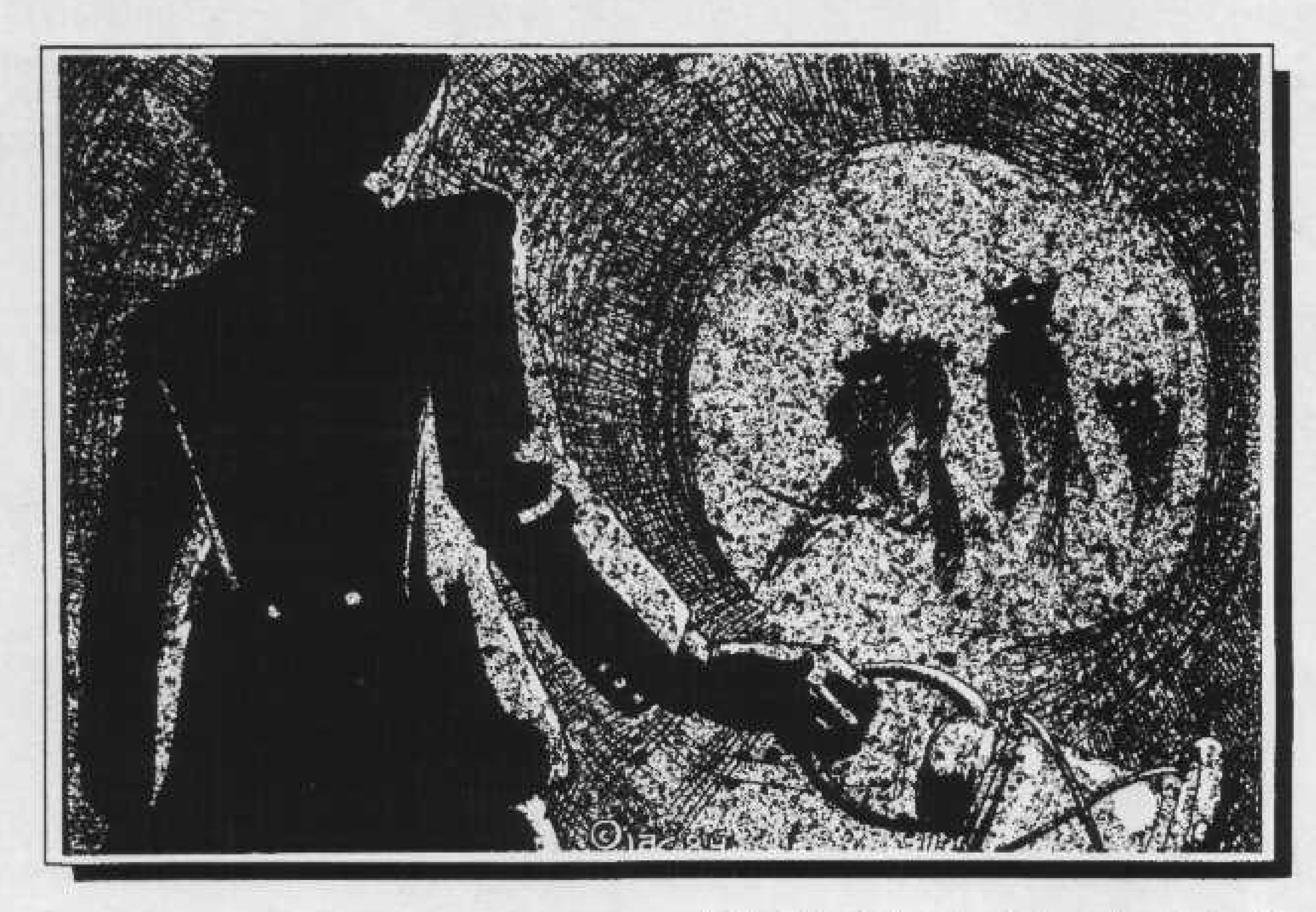
Pt VIE DEX 10.
Coup de poing 56 % 1D3.

Notes Sur Les Forains

Les 39 individus précédemment décrits forment le cœur de la société des Grandes Ténèbres en Nouvelle-Angleterre, et comprennent tous les employés permanents de la foire, du parc d'attraction et de la promenade. Pendant les mois d'été et durant les week-ends de vacances, des habitants locaux et des vagabonds sont embauchés par nécessité, en général ils sont une centaine. Ces employés à temps partiel, qui ne s'occupent en général que des petites baraques et des promenades, ne font que de menus travaux. La plupart d'entre eux ne se doute pas que quelque chose va de travers avec les permanents, et ceux qui s'en rendent compte, soit disparaissent, soit sont convertis aux Grandes Ténèbres.

Il a été donné beaucoup de personnages à faire jouer au Gardien, mais il peut en ajouter d'autres s'il le désire. Bien sûr, tous les personnages solitaires de la foire, avec lesquels les Investigateurs parleront, n'auront pas forcément besoin d'être mauvais. Mais encore une fois, il se pourrait qu'ils le soient ! — Les Forains essayent en permanence de maintenir une façade normale. Occasionnellement seulement cette fausse image de marque s'efface et laisse voir l'horrible vérité qui se cache derrière.

Pendant les soirées d'été, plus particulièrement le week-end, il y a beaucoup de gens de Providence qui vienne s'amuser le long de la Promenade. La foire n'aurait pas pu durer aussi longtemps qu'elle l'a fait, et n'aurait pas pu permettre ces crimes affreux si elle n'avait pas une image de lieu de plaisir et de gaieté. Rappelez-vous-en lorsque vous décrirez ce qui s'y passe.



Les cavernes des Fouisseurs

Ces cavités humides et infectées de champignons, sous la foire de l'Etoile du Nord, sont tout bonnement la pointe de la partie orientale d'un vaste réseau de passages souterrains. Ce groupe de tunnels particuliers, de cavités et de passages rocheux, s'étend sur une vingtaine de kilomètres au nord de Buck Hill, à 40 kilomètres au sud de Tower Hill sur la côte Atlantique, et à environ 80 kilomètres au sud de la rivière Natchang dans le Connecticut. Quoique distantes l'une de l'autre, ces différentes parties se rejoignent.

A certains endroits, les cavernes atteignent environ deux kilomètres de profondeur. Les passages sont généralement grands et assez hauts pour qu'un homme puisse les traverser debout. Néanmoins, à plusieurs endroits ils sont trop resserrés pour que même un enfant s'y faufile ; alors qu'ailleurs, ils pourraient contenir une ville entière.

La plupart de ces souterrains sont aussi sombres que les fosses des Ténèbres extérieures, mais quelques-uns sont infestés de champignons luminescents, brillant d'un rouge surnaturel. Ces fungi ne sont d'aucune nécessité aux Fouisseurs qui n'ont pas d'yeux, mais sont cultivés et nourris par leurs adorateurs humains ou semi-humains. Les Fouisseurs se trouvent la plupart du temps aux alentours des lacs et des rivières souterraines qui semblent être nombreux dans ce sombre labyrinthe.

Zone A : Un escalier en pierre mène à une porte métallique de 5 cm d'épaisseur et munie de deux serrures ainsi que d'une poignée cachée, qui doivent être actionnées simultanément pour ouvrir sur le tonneau du Hall de la Bière Bavaroise.

Au pied des escaliers, il y a un mur derrière lequel sont embusquées deux goules, prêtes à massacrer quiconque n'est pas autorisé à prendre l'escalier.

Goule 1 :

FOR	18	CON	15	TAI	13	INT	10	POU	13
DEX	12	Pt VIE	14						

ARMES : Dents 30 % 1D6+ 1D6.
Griffes 40 % 1D6+ 1D6.

NOTES : Une Goule peut attaquer en griffant 2 fois et en mordant 1 fois dans le même round. Après une morsure réussie la Goule continuera automatiquement à mordre sa victime. Les armes à feu ne font que la moitié des dommages. Voir une Goule coûte 1D6 de SAN, si le jet sous la SAN n'a pas été réussi ; si celui-ci est réussi, pas de perte de SAN.

Goule 2 :

FOR	15	CON	12	TAI	12	INT	4	POU	13
DEX	12	Pt VIE	12						

ARMES : Dents 30 % 1D6+ 1D6.
Griffes 40 % 1D6+ 1D6.

Zone B : Un escalier en colimaçon étroit qui monte jusqu'au passage secret de la maison de Wyatt.

Zone C : Un escalier en pierre en colimaçon menant à la trappe de la glacière.

Zone D : Un grand puits légèrement arrondi, menant au principal conduit de sortie des égouts, sous le bâtiment de repos (bât. 50). Le débordement des eaux usées a enduit le puits et cette partie de cavernes d'une couche épaisse et gluante de champignons, de moisissures et de vermines. Toute cette saleté sent l'ammoniaque et les eaux d'égouts, et il en émane une couleur pâle rouge-sang.

Zone E : Derrière une porte en fer, épaisse de deux centimètres (qui ne peut être ouverte de l'intérieur des cavernes), se trouve une série de montagnes russes avec des murs couverts de miroirs qui mène au Palais des Glaces par un mur pivotant s'actionnant grâce à un mécanisme électrique de l'intérieur du Palais des Glaces.

Zone F : C'est ici que sont arrêtés les wagonnets du Tunnel de la Terreur, avec leurs infortunés occupants. Une longue série de rampes reconduisent vers le Tunnel de la Terreur (à condition que vous puissiez repasser par l'énorme porte métallique à double battant, qui se referme immédiatement après que les wagonnets des victimes se soient arrêtés).

Zone G : Un escalier venteux, en pierre, qui conduit jusqu'au panneau mural de la Maison du rire.

Zone H : Une échelle pourrie et rongée par les vers conduit directement vers une fausse tombe dans le cimetière. Un grand levier métallique est utilisé pour ouvrir la pierre tombale, grâce à une pompe manuelle. Ouvrir ou fermer la pierre tombale prend une minute et demie.

Zone I : Un escalier en pierre conduit vers une crypte souterraine en basalte noir, dans le cimetière de Swan Point. Une partie du sol de la crypte pivote autour de la charnière et donne sur l'escalier. Les portes en fer de la crypte menant à l'extérieur sont fermées, la serrure donne des deux côtés.

Zone J : Cet étang vaste et profond (50 mètres), plein d'une eau vaseuse et croupissante, est appelé « l'Etang de la Lune », car c'est ici que sont exécutés les rituels de la société des Grandes Ténèbres. De cet étang, apparaît en de rares occasions, l'avater du culte, le terrible Shudde M'Ell. Il y a un petit autel en malachite (toujours nettoyé du sang qui le recouvre) à l'extrémité sud de l'étang, à l'endroit marqué « X » — A cet endroit, se trouvent aussi de petits bancs en basalte et un chaudron en bronze, à trois pieds, d'un mètre cinquante de diamètre. Il y a toujours un petit feu dans le chaudron. Trois Zombies sont toujours de garde dans cette salle.

Zombie 1 :
Pt VIE 14 DEX 3
Saisir 15 %, tient fermement.
Dents 100 %, dommages 1D4.
NOTE : ce zombie ne peut mordre une victime que s'il l'a saisie.

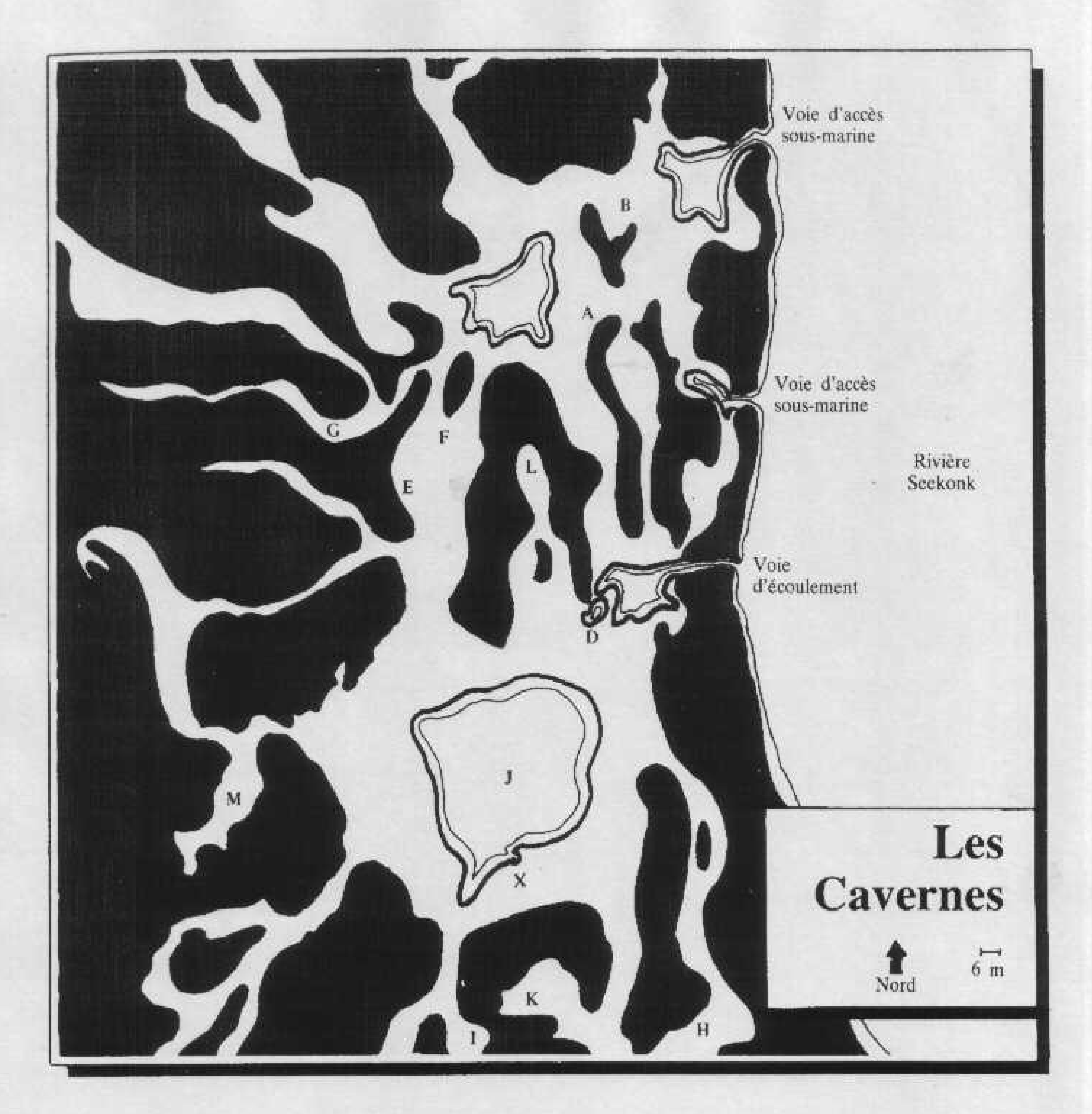
Zombie 2 :
Pt VIE 16 DEX 5
Saisir 25 %, tient fermement.
Dents 100 %, dommages 1D4.
NOTE : Ce zombie ne peut mordre une victime que s'il l'a saisie.

Zombie 3 : (armé d'un couperet).
Pt VIE 12 DEX 9
Couperet 45 %, dommages 1D4 + 1D6
Couperet (parade) 25 %

Zone K : Cet enclos est l'endroit où les répugnants servants du Culte résident. Cinq à dix goules y sont en permanence. Tous les Zombies qui passent dans le coin sont promptement dévorés.
NOTE : Toutes les goules frappent deux fois avec les griffes et une fois avec les dents à chaque round. Si une morsure est réussie, la goule s'accrochera et continuera à mordre sa victime, réussissant automatiquement les rounds suivants. Les armes à feu ne font que la moitié de leurs dommages sur les goules. La vue d'une goule coûte 1D6 de SAN si le jet sous la SAN n'est pas réussi.

Goule 1 :

Pt VIE	13	DEX	15
Dents	50 %	1D6 + 1D6	
Griffes	30 %	1D6 + 1D6	



Goule 2 : (armée d'une hache).

Pt VIE	12	DEX	13
Dents	40 %	1D6	
Hache	50 %	1D8 + 2	

Hache (parade) 50 %

NOTE : Cette goule donne un coup de hache et mord dans le même round.

Goule 3 :

Pt VIE	15	DEX	16
Dents	30 %	1D6 + 1D6	
Griffes	30 %	1D6 + 1D6	

Goule 4 : (âgée et expérimentée)

Pt VIE	10	DEX	14
Dents	90 %	1D6 + 1D6	
Griffes	80 %	1D6 + 1D6	

Goule 5 : (gigantesque)

Pt VIE	22	DEX	8
Dents	25 %	1D6 + 2D6	
Griffes	30 %	1D6 + 2D6	

NOTE : La SAN perdue pour la vue de cette goule n'est plus de 1D6, mais 1D8.

Goule 6 : (porte un pistolet)

Pt VIE	13	DEX	13
Dents	20 %	1D6 + 1D6	
Griffes	20 %	1D6 + 1D6	
Pistolet 38	56 %	1D8 + 2	

Goules 7 :

Pt VIE	14	DEX	17
Dents	50 %	1D6	
Griffes	50 %	1D6	

Goule 8 : (également gigantesque)

Pt VIE	19	DEX	15
Dents	40 %	1D6 + 2D6	
Griffes	30 %	1D6 + 2D6	

NOTE : La SAN perdue pour la vue de cette goule n'est plus de 1D6, mais de 1D8.

Goule 9 : (armée d'un vieux sabre de cavalerie)

Pt VIE	16	DEX	18
Dents	50 %	1D6 + 1D6	
Sabre	60 %	1D8 + 1 + 1D6	

NOTE : Elle attaque 2 fois par round, une première au sabre, une seconde en mordant.

Goule 10 : (naine)

Pt VIE	8	DEX	9
Dents	30 %	1D6 + 1D6	
Griffes	30 %	1D6 + 1D6	

Zone L : Ce repaire du Chthonien est l'entrée à tous les niveaux inférieurs, habités seulement par les Fouisseurs (également connus comme Chthoniens). Un Fouisseur adulte attend juste au bord du trou qui mène en dessous, comme le premier gardien des cavernes.

Garde Chthonien

Pt VIE	50	Armure 5pts	DEX 5
Tentacule	80 %	2D6	
Ecraser	80 %	5D6	

NOTE : A chaque round, le Chthonien peut attaquer avec 1D8 de tentacules. Si un tentacule touche l'adversaire, il restera attaché et commencera à absorber un pt de FOR à chaque round. Si le Chthonien le désire, il peut essayer d'éraser sa victime au lieu d'attaquer avec ses tentacules.

Ce Chthonien peut régénérer ses dommages à raison de 5 pts par round.

Si ceux qui attaquent le Chtonien décident de battre en retraite, le Chthonien utilisera ses pouvoirs télépathiques pour les empêcher de fuir. Si le Chthonien réussit son jet POU/POU contre le pouvoir des humains (il a un POU= 18), alors ils ne pourront pas s'échapper et seront obligés, bon gré mal gré, de combattre. Le Chthonien ne fera qu'un jet de dés.

Zone M : C'est là que sont retenus les prisonniers et les sacrifiés du culte des Ténèbres. Il y a des petites cages de 3 mètres cube, faites avec des barreaux de fer recouverts de vase. Freddie Pendergast et Lucy Pringle y sont emprisonnés. Ils sont devenus fous, et se mettront à hurler si on les sort de leur cage (à chaque fois qu'ils ont été sortis par leurs geôliers, ça a été pour leur infliger des sévices sadiques). Physiquement, ils sont plus ou moins en bon état, bien que Lucy Pringle ait des cicatrices sur tout le torse qui lui resteront jusqu'à sa mort, et que Freddie ait les doigts de la main gauche arrachés.

Notes sur les Cavernes et ses Occupants.

Toutes les horreurs contenues dans les cavernes sont largement décrites dans les règles de L'Appel de Cthulhu à l'exception des Zombies, qui sont décrits dans le livre sur les années 20. Un Gardien diabolique peut introduire les grotesques et terrifiants Polypes Volants dans les parties les plus profondes.

Le réseau des cavernes est vaste et délibérément non cartographié, à part une petite partie qui se trouve sous la foire et le système. Le gardien peut remplir les parties qui se trouvent au-delà de la carte de ce qu'il désirera. Qu'est-ce qui peut bien se cacher dans ces tunnels sombres ? Personne n'en est sûr ; mais il est certain que des choses monstrueuses y résident et qu'en plus des terribles Chthoniens et des Polypes Volants ils creusent des tunnels secrets qui traversent la terre.

Les Zombies : Ces horribles et pourrissants esclaves des Ténèbres ne sont pas indépendants, et ne peuvent agir que sous les ordres d'un membre humain du Culte. Cependant, ils se défendront si on les attaque, et suivront tous les humains qu'ils rencontreront, tout en produisant d'horribles grognements (ils ne font en fait que demander des instructions !) Voir une de ces horribles choses coûte 1D8 points de SAN, ou 1 pt si le jet sous la SAN est réussi.

Il est possible, et même probable, qu'un des Zombies soit quelqu'un qu'ils ont récemment tué et qui n'a désormais plus aucune importance pour le pouvoir de la société des Grandes Ténèbres. Ce peut être un ancien Investigateur, auquel cas, cela coûtera plus de SAN de voir un tel Zombie.

Les goules : Ces redoutables habitantes du monde souterrain étaient ici avant que la société des Grandes Ténèbres ne s'installe, et elles y seront probablement après son départ. Elles s'installent dans les parties élevées des cavernes, et paricipent parfois aux rituels de la société. La société a essayé de les apprivoiser afin qu'elles ne dévorent plus de façon gratuite les Zombies ou les membres du Culte. Ainsi elles n'attaqueront pas un étranger aux cavernes, sauf s'il est évident que cet étranger n'est pas un membre de la société. Que des étrangers attaquent un habitant des cavernes ou deviennent fous, ou encore se promènent inconsciemment pendant un long moment dans ces cavernes, constituera une raison suffisante pour que les Goules attaquent.

Les Fouisseurs : Ces créatures, les Chthoniens de Shudde Mell, pénètrent occasionnellement dans les parties élevées des cavernes, mais fréquentent les parties les plus basses. Ils ignoreront la plupart des humains qu'ils rencontreront. Néanmoins, il est possible qu'un Chthonien émette un message télépathique vers un humain proche de lui. Si cela arrive, le Chthonien se rendra immédiatement compte du fait que cet humain n'est pas un membre de la société des Grandes Ténèbres, et qu'il est probable qu'il attaque ou qu'il aille chercher de l'aide.

par **David A. Hargrave**

La Malédiction de Chaugnar Faugn

Les investigateurs sont soumis à la terrible emprise de Chaugnar Faugn, (un des Grands Anciens) à cause des machinations démentes d'un savant, éminent en son temps. Ces intrigues aboutiront à une ultime confrontation entre la sorcellerie antique et la science moderne.

par **Bill Barton**

INTRODUCTION

Ce scénario est conçu pour quatre à six Investigateurs expérimentés. Ces Investigateurs devront avoir au minimum quelques connaissances en Mythe Cthulhu et accès à un ou plusieurs Livres des Arcanes. Le groupe devra au moins connaître quelques sorts de magie. Si plus de quatre Investigateurs sont impliqués ou s'ils sont inexpérimentés, le Gardien pourra revoir le scénario pour équilibrer l'aventure — ou encore il pourra leur faire apercevoir quelques horreurs qu'ils seraient de toute façon incapables de contrôler.

Le Gardien doit être averti que ce scénario est conçu pour lui permettre de mener les Investigateurs par le bout du nez en ne leur dévoilant ni les tenants ni les aboutissants de toute l'aventure. C'est pourquoi il devra avoir l'esprit encore plus tortueux que de coutume pour égarer et tromper les joueurs. Toutefois si les joueurs sont assez perspicaces pour déchiffrer les indices concernant la véritable nature des choses, ils devront être habilement dirigés et leurs personnages récompensés. Mais ceci n'est pas le but souhaité.

Dans ce scénario, l'action se déroule à New York, mais elle peut être transférée dans n'importe quelle grande ville pour s'intégrer à une autre campagne propre au Gardien. Les Investigateurs seront introduits au scénario par une ancienne maîtresse de l'un d'entre eux. Celui-ci devra être choisi avec soin et de façon intelligente. Son personnage devra être bien joué de manière réaliste pour répondre correctement à ce qu'on attend de lui dans ce scénario.

Information pour les Joueurs

La journée débute comme dans toute grande ville. Les journaux publient les habituels faits du jour : plusieurs vols, un meurtre dans le Milieu, une révolution dans une république bananière ou autre, un meurtre sensationnel au Musée, les atrocités bolchéviques en Sibérie, un nouvel échec pour la traversée de l'Atlantique en avion, une nouvelle invention d'Edison, et la liste habituelle des faits divers et des bizarreries qui obsèdent les lecteurs de ce genre de littérature journalistique. Toutefois, l'un des Investigateurs reçoit un appel désespéré de l'une de ses anciennes conquêtes — une certaine Violet Staunton. Mlle Staunton demande à l'Investigateur si elle peut venir lui parler d'un problème qu'il pourra, elle l'espère, l'aider à résoudre « en souvenir du passé ». Elle paraît agitée, mais ne veut rien dire de plus au téléphone et préfère venir le voir en personne. Si l'Investigateur a des problèmes d'argent, elle ajoutera qu'elle pourra le dédommager financièrement du temps qu'il lui consacrera. Puisqu'elle est l'ancienne petite amie de l'Investigateur, elle connaît ses goûts et ses faiblesses et elle peut agir en conséquence.

L'Investigateur devra alors être informé par le Gardien que Violet et lui ont jadis été des amis très proches. Il l'a rencontrée pour la première fois au collège (si l'Investigateur est allé au collège — sinon, il l'a rencontrée alors qu'elle allait au collège). Leur relation s'intensifia et à la longue prit fin, mais non du fait de l'Investigateur — il a toujours gardé un sentiment profond pour elle bien qu'il ne l'ait pas revue depuis.

Elle est la fille du Professeur Staunton, un archéologue et un orientaliste de renom, qu'il avait plusieurs fois rencontré au moment de sa liaison avec Violet.

Staunton est réputé être un homme honorable et respecté de ses collaborateurs. Si un joueur réussit un jet sous la Connaissance, l'Investigateur se souviendra d'avoir lu que le Professeur Staunton est récemment revenu d'une expédition au Moyen-Orient et que son retour a été plus ou moins controversé. D'autres personnages pourront également être au courant s'ils réussissent un jet sous 1/5 de leur compétence en Archéologie. Violet arrivera après un laps de temps suffisant pour permettre aux Investigateurs de se réunir. Aux yeux de son ancien petit ami, elle apparaîtra encore plus belle que d'habitude, bien qu'elle semble soucieuse, comme si elle n'avait pas eu assez de temps pour se consacrer à sa personne ou comme si elle n'avait pas dormi assez longtemps. Quiconque réussira un jet sous la Psychologie verra qu'elle est stressée et angoissée.

Après avoir salué et échangé quelques souvenirs avec son ancien amant, Violet racontera son histoire en s'adressant presque exclusivement à lui.

« C'est mon père — j'ai très peur pour lui, je suis sûre qu'il a des ennuis et j'ai besoin de ton aide. Sa vie — sa santé mentale — sont peut-être en danger. Je t'en prie, j'ai besoin que l'on m'aide et j'ai appris que tu t'intéressais maintenant aux événements surnaturels. Tu es le seul à qui je peux m'adresser. Veux-tu m'aider ?

Les problèmes ont commencé lorsque mon père est revenu de son récent voyage au Tibet et aux alentours. Il est parti pour six mois ce qui, tu sais, n'est pas rare chez lui, mais apparemment il a eu de graves ennuis durant cette expédition. Toutefois, il a réussi à ramener ce qu'il considère comme étant l'une des découvertes du siècle — une statue du Dieu Eléphant du Tsang. Il a réussi à l'échanger aux indigènes de cet endroit qui l'idolâtraient, contre des armes modernes et objets utiles. Il était certainement inhabituel pour des indigènes de se séparer d'un tel objet, mais je n'ai aucun doute sur la capacité de mon père à réussir un tel marché. Et je ne critique pas ces gens d'avoir voulu se débarrasser de cette chose horrible et grotesque. Je ne l'ai vue qu'un fois en fait, lorsqu'on l'a transportée de l'entrepôt au musée, mais cela m'a suffit. Cela ne ressemblait pas du tout à un éléphant mais suffisamment cependant pour des sauvages tibétains. Je suppose qu'ils n'ont probablement jamais vu d'éléphant de leur vie et ils ne peuvent donc pas faire la différence.

J'aimerais beaucoup parler de l'expédition et de ce qui s'y est passé. Je suis sûre que la clef de tout le problème se trouve là. Mais mon père était très réticent à en parler. Je n'ai jamais pu découvrir quoi que ce soit d'important à ce sujet.

Juste après avoir placé la statue dans le musée, les véritables problèmes ont commencé. Cela s'est passé il y a deux semaines, soit un mois après le retour de mon père avec le Dieu Eléphant. Il est tombé très malade, bien qu'il ait essayé de s'en cacher, et puis il y a eu cette terrible dispute avec Oncle Paul — le professeur Ricoletti — et l'état de santé de mon père s'est aggravé et puis la nuit dernière... [*à ce moment du récit, Violet s'effondrera en pleurant et cherchera du regard un réconfort auprès de son ancien amant. Le Gardien fera remarquer de façon subtile (ou pas si subtilement que cela) que l'investigateur a toujours envie de la protéger et qu'il essayera de la rassurer. Losqu'elle se sera calmée, elle continuera.*]

Paul Ricoletti est un ami de mon père depuis le collège. Je l'ai toujours connu et je l'ai toujours appelé Oncle Paul. Cétait un homme solitaire, je dirais même très esseulé, et il l'est devenu de plus en plus après la mort de sa femme, mais il a poursuivi ses études orientales et son amicale rivalité avec mon père. Puis ils ont eu cette terrible dispute quand mon père a emmené le Dieu Eléphant au musée. Je ne sais pas de quoi il s'agissait exactement. Je les entendais seulement crier au rez-de-chaussée. Plus tard, mon père m'a dit que Ricoletti était jaloux de sa précieuse découverte et qu'il avait menacé de briser la statue. Il a dit que son amitié avec Ricoletti était terminée et qu'il ne parlerait plus de l'incident ni même de l'homme lui-même. En fait, il s'est rendu compte que celui qu'il considérait comme un ami depuis toujours, était tout sauf un ami.

Je n'ai pas pu en apprendre davantage, car mon père est tombé gravement malade après cet incident et a dû garder la chambre. [*Si un personnage réussit un jet sous l'Anthropologie il se souviendra d'un article de Paul Ricoletti dans un obscur journal scientifique, il ne se souviendra pas de grand-chose sauf du fait que ses histoires étaient complètement farfelues.*]

La maladie de mon père s'est aggravée. Il devenait de plus en plus faible comme si une horrible tumeur lui retirait toute vitalité. Il devint incohérent dans ses délires. A cette période il semblait avoir des cauchemars et murmurait des choses sans queue ni tête. Cela m'a frappé, car ce qu'il murmurait était compréhensible : j'entendais sans arrêt le mot « Leng » et aussi « Chognarfon ». Il y avait d'autres mots que je serais incapable de prononcer, mais les plus fréquents étaient « Leng » et « Chognarfon ». Un jour, alors qu'il était lucide, je lui ai parlé de ces mots, il a semblé surpris mais a prétendu qu'il ne les avait jamais entendus auparavant. Mais je suis sûre qu'il me mentait. Les médecins n'ont pas trouvé ce qui n'allait pas chez lui, mis à part une grande fatigue et une détérioration de son état général. J'ai... j'ai même appelé un psychiatre pour qu'il l'examine, mais il a déclaré que mon père était sain d'esprit.

Pourtant, il allait de plus en plus mal. Les périodes d'incohérence devenaient plus fréquentes et celle de lucicité plus rares. Puis, il y a quelques nuits de cela, il a demandé qu'on l'attache à son lit pour ne pas qu'il se blesse si d'aventure il venait à se lever et à se promener dans une de ces phases où il n'est pas en possession de toutes ses facultés. J'ai essayé de m'occuper de lui — j'ai reçu une formation d'infirmière comme tu le sais — mais maintenant je me demande si ce n'est pas moi qui perd la tête à mon tour ! [*A ce moment, Violet s'arrêtera comme si elle était sur le point de se remettre à pleurer, mais elle se ressaisira. Si les Investigateurs lui posent des questions, elle expliquera ce qu'elle entend par « perdre la tête à son tour*] ».

Depuis quelques jours je fais d'atroces cauchemars — le genre de cauchemars où l'on s'imagine être paralysé et où on ne peut pas bouger. Je me vois me regardant, alors que je suis toujours couchée dans mon lit. Puis cette vision de moi sourit et secoue la tête. Ensuite je plonge dans d'autres rêves bien plus étranges encore dans lesquels je flotte vers des visions lointaines, des plateaux balayés par les vents d'anciennes ruines mortes, mais je sais qu'elles ont été jadis animées d'horrible façon, et au-dessus de tout cela, le Dieu Eléphant, immense et terrifiant me contemple d'en haut. Et c'est comme s'il retirait toute vie de moi. Et très loin, j'entends des chants dans une langue que je ne connais pas. J'entends les mots « Leng », « Chognarfon et « Cho-Cho ». Je sais que ça peut paraître idiot et je m'imagine que je me fais du souci pour Père. C'est peut-être effectivement ce qui s'est passé, mais ensuite il y a eu les trous noirs. C'était comme si j'avais des trous de mémoire. Je suis même allée chez un psychiatre. Et soudain la nuit dernière ! [*Elle frissonne et s'arrête, cherchant un appui auprès de son ex-amant, s'excusant d'être aussi faible.*]

« La nuit dernière, alors que j'essayais de dormir, j'ai été réveillée par un bruit provenant de la chambre de mon père. J'ai pensé que dans son délire il avait fait tomber ses flacons de médicaments, c'est pourquoi je suis descendue dans sa chambre. Lorsque j'ai ouvert la porte, j'ai vu un homme. Il ressemblait à un Oriental ou à un Malais, il portait une longue robe noire, des tas de colliers et son visage était peint en rouge et blanc. Il se tenait au-dessus de mon père, un long poignard incurvé à la main — sur le point de le poignarder.

J'étais si effrayée que j'ai crié ! Il fit demi-tour pour me faire face. J'entends encore le tintement de ses colliers. Ses yeux étaient noirs et mauvais. Il était si horrible et si ridé ! Il avait l'air d'un vieillard. J'ai dû m'évanouir. Ce dont je me souviens ensuite, c'est d'avoir repris connaissance au matin. J'étais allongée sur le sol de la chambre de mon père alors que lui avait une nouvelle attaque, et l'homme était parti. La porte du balcon était encore ouverte et je pense qu'il a dû sauter de là — le balcon est au deuxième étage — car toutes les autres portes de la maison étaient verrouillées de l'intérieur. Mais je n'ai vu aucune trace de sa chute sous le balcon. Et j'avais un pansement au bras. Je le retirais et vis que j'avais une coupure.

Père, mis à part son incohérence, allait bien. Je pense que j'ai dû faire peur à l'Oriental et le faire fuir. Quand mon père reprit ses esprits, je lui racontais ce qui s'était passé et il parut effrayé, encore plus que je ne l'aurais imaginé. Je proposais d'aller trouver la police,

mais il refusa. Alors je parlais de venir te trouver et il accepta. J'avais peur de le laisser seul pour venir te voir, mais il semblait certain que tout se passerait bien durant la journée. Il a dit qu'il mettrait son revolver dans le tiroir de sa table de nuit au cas où. Alors j'ai téléphoné et je suis tout de suite venue te voir. Peux-tu nous aider ? Peux-tu protéger mon père de ses éventuels poursuivants ? »

Les Investigateurs pourront poser des questions, mais Violet ne pourra pas leur apprendre beaucoup plus que ce qu'elle a déjà révélé. S'ils lui posent des questions sur son père et sur le professeur Ricoletti, elle ne leur donnera que des informations superficielles et des souvenirs personnels, tels celui d'un oncle Paul la tenant sur ses genoux quand elle était petite. Elle ne pensera pas à mentionner son pied bot, qui pour elle est un chose naturelle. Elle ne connaît pas l'adresse exacte de Ricoletti, car il rendait toujours visite à son père plutôt que l'inverse, mais elle pourra leur donner son numéro de téléphone. Ce n'est pas elle qui le proposera, mais ce sera aux Investigateurs de le lui demander. Si les Investigateurs ont entendus parler des informations locales et du meurtre sensationnel au Musée, elle n'en aura pas forcément connaissance, mais lorsqu'on lui montrera les journaux, elle dira que « oui, c'est exactement à cet endroit que se trouve le Dieu Eléphant de Tsang . C'est aujourd'hui le premier jour de son exposition. Le Gardien répondra à toute autre question que les Investigateurs poseront, en se souvenant que Violet est un peu naïve et qu'elle ne soupçonne pas la vérité qui se cache derrière l'obscure maladie de son père.

Violet finira par dire aux Investigateurs, une fois qu'ils auront accepté de venir protéger le Professeur Staunton, qu'il faut qu'elle aille faire quelques achats avant de retourner chez elle. Son père est presque à cours de somnifères, il faut qu'elle aille chercher des papiers à son bureau, etc. Elle sera de retour vers quatre heures, ce qui donnera largement le temps aux Investigateurs de se rendre à l'appartement des Staunton et d'être prêts avant la tombée de la nuit. Si l'un des Investigateurs insiste pour qu'ils aillent à la maison sans elle, elle fera tout pour l'en dissuader. Son père ne connaît aucun d'entre eux à part son ex-petit ami, et il est préférable d'attendre qu'elle revienne. Elle ne veut personne pour l'accompagner dans ses achats, à moins que son ex-amant ne se propose, dans ce cas elle lui permettra de l'accompagner — mais à personne d'autre. La matinée est bien avancée lorsqu'elle s'en va, donnant ainsi aux Investigateurs la possibilité d'assimiler toute son histoire et d'y chercher des renseignements intéressants.

Information pour le Gardien

La véritable cause de l'état dans lequel se trouvent le professeur Staunton et sa fille c'est que la soi-disant idole du Dieu Eléphant de Tsang est en fait un Dieu lui-même : Chaugnar Faugn, l'un des Grands Anciens. Et c'est sur un socle, sous la forme d'une statue que Chaugnar passe la plus grande partie de son temps. C'est ainsi que Staunton l'a rencontré après avoir entendu des rumeurs sur son existence et parcouru des milliers de kilomètres à travers des plateaux montagneux et des plaines rugissantes pour le localiser.

Lorsqu'il le découvrit, Staunton n'eut plus qu'une idée : retourner aux Etats-Unis avec « L'idole », convaincu qu'ainsi il deviendrait le plus célèbre des orientalistes. Les indigènes, une tribu du redouté peuple des Tcho-Tcho, connus pour pratiquer d'abominables rites, semblaient trouver que l'adoration de cette idole était, même pour eux, un effrayant fardeau, mais ils décidèrent qu'ils n'étaient pas encore temps pour Chaugnar Faugn de partir pour l'ouest gouverner le monde. Toutefois le prêtre Mo Shang, prétendit que le fait de se rendre à l'ouest ne pourrait pas nuire à ses éventuelles prophéties durant ce bref laps de temps, mais qu'au contraire cela intensifierait la force du Grand Ancien.

Bien sûr, Staunton n'était pas au courant de tout cela. Les Tcho-Tcho le laissèrent « voler » la statue, prétendant dormir ou ne pas être là, et ainsi Staunton s'enfuit en ayant volé la statue et en pensant avoir réussi un bon coup envers les Tcho-Tcho. Du Tibet, Staunton retourna aux Etats-Unis avec l'idole, pensant gravir les échelons de la hiérarchie des archéologues grâce à sa découverte. Il oublia de prendre garde aux rêves dérangeants qu'il commençait à faire, inconscient du fait que sa santé mentale déclinait de par la proximité néfaste pour l'esprit que représentait Chaugnar Faugn. Il essaya d'ignorer les rapports concernant les disparitions des marins qui se produisirent à bord du bateau alors qu'il transportait le Dieu Eléphant vers les Etats-Unis.

A son arrivée aux Etats-Unis, Staunton déposa la statue du Dieu Eléphant dans un entrepôt, s'arrangea pour pouvoir l'exposer au musée et invita son amical rival Paul Ricoletti à être le premier à admirer l'idole. Et si, à l'époque les rêves dérangeants de Staunton devenaient déjà de plus en plus inquiétants — c'était pour une terrible raison. Durant son séjour parmi les indigènes, il s'était porté volontaire pour participer à l'un des rites Tcho-Tcho. Lors de ce rite, l'un des sauvages laboura de ses ongles anormalement longs et noirs la poitrine du Professeur — les plaies furent douloureuses mais bénignes. Le « rite » n'était qu'un leurre — la peau et la chair qui se trouvaient sous les ongles de l'indigène furent prélevées par le grand prêtre de la tribu, qui se servit des lambeaux de la propre chair de Staunton pour invoquer la Malédiction de Chaugnar Faugn aux dépens du malheureux Professeur. Le sort devait lui permettre de s'emparer de la conscience de sa victime par-delà la distance qui les séparait et à déclencher chez le Professeur des accès de folie, pour finalement l'obliger à s'offrir lui-même en sacrifice à Chaugnar Faugn. Les Tcho-Tcho savent qu'une fois que le Dieu se sera fortifié grâce à un sacrifice volontaire, il sera capable de se déplacer de façon plus efficace, et sera peut-être même capable d'aller provoquer ses propres sacrifices, et ainsi rapprocher le moment où il partira dans le monde, d'après la prophétie de Mo Sang. C'est pourquoi chaque nuit, lorsque le sort déploie son pouvoir maléfique, Staunton est de plus en plus malade.

Quand Staunton expliqua à Ricoletti ce qu'il avait trouvé, celui-ci fut troublé. Il avait l'impression que quelque chose n'allait pas chez son ami, et il consulta quelques livres d'anthropologie parmi les moins réputés et même quelques volumes ouvertement ésotériques. Plus il lisait et plus il était convaincu que le Dieu Eléphant de Tsang était un démon bien plus ancien que tout ce que Staunton pouvait imaginer. Quand Ricoletti lut dans sa copie miteuse des *Manuscrits Pnakotiques* un passage sur la véritable nature de Chaugnar Faugn, il se précipita chez Staunton pour le persuader de détruire ou de se débarrasser immédiatement de l'idole. Il fut rabroué par Staunton qui avait sombré trop loin dans la folie pour être capable de raisonner de façon complexe et rationnelle. La paranoïa l'avait gagné et il ressentait les avertissements de Ricoletti comme des plans maléfiques propres à anéantir son triomphe. Staunton fit licencier Ricoletti du musée. Aigri par le traitement qu'il venait de subir de la main même de son seul et meilleur ami, Ricoletti décida de ne plus s'occuper de toute cette affaire.

Pendant ce temps, l'état de Staunton s'aggrava. Lorsqu'il était lucide il se demandait si Ricoletti n'avait pas eu raison. Mais sa paranoïa transforma l'avertissement de Ricoletti en menace. Ricoletti savait ce qui se cachait derrière cette maladie : *donc*, Ricolleti pouvait

la guérir — qu'il ne l'ait pas fait, prouvait que Ricoletti était son ennemi et l'avait toujours été. Il essaya de jouer sur sa prétendue amitié avec Ricoletti et réussit à obtenir de lui la copie des *Manuscrits Pnakotiques*, mais Ricoletti savait qu'un tel livre était trop dangereux entre les mains d'un Staunton à la condition physique et mentale affaiblie.

Une nuit, alors que la malédiction pesait sur lui, Staunton s'éveilla pour se retrouver au musée devant la statue de Chaugnar Faugn. Sous son emprise, il avait marché dans son sommeil de sa maison au musée. Le choc ébranla suffisamment ses facultés mentales pour qu'il réalise qu'il courait un véritable danger — que Chaugnar Faugn était en fait une créature vivante et qu'il était sur le point de devenir sa chose. Le lendemain matin, il demanda à Violet qu'elle l'attache, car il savait que s'il pouvait se mouvoir librement, sa vie pourrait s'achever entre les mâchoires de Chaugnar Faugn. Dans sa folie, il décida qu'il ne pourrait révéler à personne la véritable nature de Chaugnar Faugn, et que la seule façon pour lui de sauver sa vie était de prendre le contrôle du Dieu Eléphant. Il était persuadé que la solution se trouvait dans la copie des *Manuscrits Pnakotiques* de Ricoletti. S'il pouvait l'obtenir il serait plus que sauvé — il pourrait contrôler le Dieu lui-même ! Et il se vengerait de Ricoletti ! Pourtant il n'osait pas se libérer de ses entraves avant que la transe de Chaugnar Faugn ne s'empare de lui. Sa folie lui offrit alors une réponse.

Ricoletti lui avait dit que la Malédiction de Chaugnar Faugn avait besoin d'un bien personnel de la victime (ou mieux pour le moment,

Informations Disponibles

Lorsque Violet sera partie, les Investigateurs auront plusieurs solutions : soit rester assis sans rien faire, soit lire les journaux :

Le New York Times du jour : Le journal du matin comporte plusieurs articles. Si les Investigateurs cherchent plus particulièrement celui concernant le meurtre à sensation, ils pourront lire que l'un des gardiens du Musée Américain d'Histoire Naturelle, a été trouvé mort au matin. Son visage a été lacéré à plusieurs reprises par un instrument tranchant et du sang a giclé partout. L'inspecteur William Henderson n'a fait aucun commentaire sur l'affaire, se contentant de dire que la police tenait quelques pistes prometteuses. Le meurtre a eu lieu dans l'aile orientale qui aurait dû être ouverte au public aujourd'hui avec une nouvelle exposition, mais l'enquête de la police retardera sans aucun doute cette ouverture.

A côté de cela, un autre article se trouvant dans les dernières pages du journal rapporte que la « période creuse » est arrivée. Un homme sous l'influence de l'alcool est entré en titubant dans les locaux de la police la nuit dernière, pour se protéger d'un « dragon » qu'il aurait vu atterrir à Central Park. Il prétendait que le dragon était monté par un « indien peint ». L'article se termine avec la constatation que la Prohibition n'a certainement pas épuisé les réserves de certains. L'ivrogne décrit le dragon avec soin. Quiconque arrivant à interpréter la description faite par l'ivrogne et réussissant un jet en Mythe de Cthulhu, reconnaîtra la créature comme étant un shantak.

L'information ci-dessus sera disponible à tous ceux qui liront les journaux le jour de l'arrivée de Violet. Plus tard on pourra trouver cet article à la bibliothèque municipale aux archives.

Une édition antérieure au New York Times : Une colonne du journal daté d'il y a deux semaines, relate que le Professeur Paul Ricoletti a été mis de force à la porte du musée d'histoire naturelle, par un orientaliste de renom, le Professeur Henry Staunton. Un membre du personnel du musée, raconte que Ricoletti est devenu violent et que Staunton a été obligé d'aller chercher de l'aide pour se protéger. Cette information sera utile à tous ceux qui chercheront dans des vieux journaux des détails sur Staunton et Ricoletti s'ils réussissent un jet sous l'Utilisation des Bibliothèques.

La Bibliothèque Municipale : Deux livres utiles se trouveront dans la collection de la bibliothèque municipale de New York. Deux jets réussis sous l'Utilisation des Bibliothèques seront nécessaires pour trouver ces deux livres. Si l'on ne réussit qu'un jet, on ne trouvera qu'un livre.

Un vieux livre sur l'occulte intitulé « *Pays Perdus et Légendaires* » compare Tsang au légendaire plateau de Leng, et dit de Leng que c'est un pays désolé, balayé par les vents, un lieu d'horreurs occultes et d'abominations.

Un livre traitant de religion comparative, « *Les Divinités Obscures d'Asie* », mentionne le Dieu Eléphant de Tsang, « *Chager Fawn* » (sic) et dit que son culte est associé à des pratiques sexuelles perverses. Il mentionne également la croyance indigène qui dit que la statue du Dieu est en fait le Dieu lui-même et qu'il peut descendre de son piédestal pour se nourrir.

L'Université de New York : L'étude du peuple des Tcho-Tcho est le sujet d'une thèse d'anthropologie spécialisée effectuée par un professeur d'anthropologie à présent décédé. Elle ne peut être consultée qu'à la bibliothèque universitaire et ne peut être empruntée. Un jet réussi sous l'Utilisation des Bibliothèeque est nécessaire pour la trouver dans le fichier. Pour consulter cette thèse, il faut être soit professeur (dans n'importe quelle matière), soit réussir à impressionner le bibliothécaire en réussissant un jet sur le Crédit. La thèses est très technique et pour la comprendre, il faudra posséder une connaissance en Anthropologie d'au moins 50 %.

La thèse parle de la nature dégénérée des Tcho-Tcho, ainsi que de certains aspects de leur cannibalisme cérémonieux, et des étranges dieux venus du ciel qu'ils idolâtrent. Bien que la majorité des Tcho-Tcho vive en Asie du Sud, ils pensent que quelques-unes de leurs tribus vivent toujours au Tibet, leur pays d'origine. L'auteur est quelque peu intrigué par leurs antécédents raciaux. Ils viennent, c'est évident, d'une grande lignée orientale, mais ils semblent également descendre d'une lignée du Caucase, peut-être même d'une lignée nègre. L'auteur suppose que les Tcho-Tcho sont originaires de pays situés plus à l'Est, peut-être même d'Europe. Il base sa théorie sur leurs propres légendes, d'une migration vers le soleil levant, et sur des légendes basques qui parlent d'un ancien peuple de nains disparus, qui auraient quitté leur Pyrénées natales sur l'ordre d'un prêtre, en emportant leur Dieu, sur un piédestal, pour fuir l'Espagne à jamais. Le professeur admet que sa théorie ne tient qu'à un fil, en précisant que les divinités couramment idolâtrées ne sont pas placées sur des socles. L'auteur conclut sa thèse en disant qu'en dépit de leurs mœurs, répugnantes pour les occidentaux, les Tcho-Tcho méritent d'être étudiés de façon approfondie. Il ajoute que toutes les tribus alentours, haïssent et craignent à la fois les Tcho-Tcho, les trouvant de moralité répréhensible, tout comme les missionnaires catholiques qui l'ont constaté en essayant de convertir les Tcho-Tcho ; une mission qui jusqu'à présent n'a connu aucun succès.

Si les Investigateurs se renseignent sur l'auteur de cette thèse, le professeur Jabez Wilson, ils apprendront qu'il a disparu voici deux ans lors d'une expédition en Extrême-Orient.

Les livres des Arcanes : L'utilisation appropriée d'un livre appartenant au Mythe donnera certains renseignements concernant Leng et les Tcho-Tcho. Ceci signifie qu'il faudra réussir un jet sous la Connaissance multiplié par 5 %, multiplicateur donné pour tous les livres. Tous les livres parlent de Leng comme d'un pays froid et désolé où les Grands Anciens sont adorés dans la terreur et dans le sang, et comme de la porte de Kadath. Seuls les « *Manuscrits Pnakotiques* », « *le Livre de Dzyan* », « *Le Texte de R'lyeh* », « *Les Tablettes Zanthu* », « *Les sept livres cryptiques de Hson* » et bien sûr « *Le Nécronomicon* » fourniront tous les renseignements nécessaires sur Chaugnar Faugn. D'autres livres ne le mentionneront que comme l'un des Grands Anciens, qui d'après la prophétie, devrait se rendre à l'Ouest pour aider à gouverner le monde, et comme un buveur de sang.

d'une partie d'elle-même) pour servir de catalyseur au sort qui se dirigerait vers le corps de la victime, atteignant directement sa conscience. Lors du dernier voyage de Staunton en Orient, il avait appris un sort d'un saint homme dans sa retraite — le moine avait déclaré que le sort lui permettrait d'échanger son corps contre le corps d'un autre avec lequel il était émotionnellement lié. Ce sort n'était d'aucune utilité pour le moine qui avait renoncé à toute émotion. Staunton enregistra le sort en pensant écrire un article à ce sujet, mais n'y crut à aucun moment. A présent dans sa folie, il décida que cela valait la peine d'essayer. Il échangerait son corps avec celui de Violet, et alors qu'elle serait dans son corps, attachée au lit, il pourrait utiliser son corps à elle pour obtenir le livre de Ricoletti et pour avoir le dessus sur le Dieu. La malédiction frapperait sa fille, mais, attachée au lit, elle serait en sécurité. Pour qu'elle ne se rende pas compte de ce qui allait se passer il avala un somnifère avant le transfert de façon à ce qu'elle subisse les transformations durant son sommeil. Ceci fut la cause des « trous noirs » et des étranges rêves de Violet — périodes durant lesquelles le somnifère n'avait pas encore tout à fait agi et où elle tombait sous les effets de la malédiction alors qu'elle se trouvait dans le corps de son père. Staunton venait juste de maîtriser la technique quand l'apparition du prêtre de Tsang le surprit.

Grâce à leurs sorts, les Tcho-Tcho savaient que quelque chose contrariait l'effet de la malédiction qu'ils faisaient peser sur Staunton. Bien qu'ils continuaient à invoquer la malédiction par leurs mélopées, Staunton était encore en vie et Chaugnar Faugn attendait toujours son sacrifice. Le prêtre décida d'intervenir personnellement. Chevauchant un redoutable shantak, il suivit la trace magique de la malédiction et atterrit au cœur de Central Park vers minuit pour s'orienter. Puis il s'envola vers la résidence Staunton. Alors que le shantak s'accrochait aux pierres de taille de la façade, il sauta sur le balcon des Staunton, pénétra dans la chambre et vit les entraves. Il prit son poignard avec l'intention de couper les entraves de Staunton pour que Chaugnar Faugn fasse venir à lui le sacrifié. Mais il fit du bruit et Violet s'éveilla. Lorsqu'elle cria, le professeur s'éveilla à son tour et avec la rapidité propre aux déments, reconnut le danger. Lorsqu'il vit Violet il s'empressa d'échanger son corps contre le sien. Elle s'évanouit et sombra dans l'inconscience dans son corps à lui, tandis que lui, dans le corps jeune et athlétique de Violet attaquait le prêtre, le prenant par surprise et le poursuivant sur le balcon. Le prêtre frappa Violet au bras et, sautant sur son shantak, s'échappa.

Staunton laissa le prêtre s'échapper et alla soigner la blessure au bras de Violet. Lorsqu'il vit Violet s'éveiller dans son corps à lui, il le réintégra. Dans la matinée, il parla avec Violet et lorsqu'elle mentionna le nom de son ex-amant, il s'aperçut que l'Investigateur serait un choix idéal. Si cet ami de Violet pouvait arrêter le prêtre, la route menant à Ricoletti et au contrôle de Chaugnar Faugn serait libre. Alors plus rien ne l'empêcherait de devenir le plus grand orientaliste du monde — à condition qu'il ait la possibilité d'utiliser Chaugnar Faugn pour prouver qu'il reste le seul orientaliste en vie au monde : Ricoletti serait la première victime !

Au musée

Si les Investigateurs s'y rendent, ils verront plusieurs voitures de police garées à l'extérieur. L'aile du musée qui abritait Chaugnar Faugn est délimitée par une corde et un policier interdit l'accès à ce périmètre. Il répond à des ordres très stricts et n'autorisera les Investigateurs à pénétrer dans l'aile sous aucun prétexte.

Sur le seuil, les Investigateurs pourront jeter un coup d'œil sur le Dieu Eléphant — ce qui suffit à leur donner la chair de poule. Ils pourront également apercevoir la silhouette d'un corps entravé, sur le sol, juste devant la statue. Si les Investigateurs se montrent trop indiscrets, l'inspecteur William Henderson pourra les faire éjecter de force. Sa réaction envers les Investigateurs dépendra du POU et de la profession de leur porte-parole. Multiplier son POU par quatre s'il s'agit d'un détective privé. Multiplier son POU par trois s'il s'agit d'un professeur, d'un antiquaire ou pour toute autre profession libérale. Multiplier son POU par deux s'il est journaliste, parapsychologue, sans profession ou pour quiconque affichant publiquement des théories et des croyances occultes. Les professions non mentionnées devront être déterminées par le Gardien.

On jette un D100. Si le jet est supérieur au POU du porte-parole, fois le multiplicateur, alors l'inspecteur sera ouvertement hostile et sceptique : « c'est un sale boulot et ces incapables qui furètent partout le rendent encore plus difficile en se mêlant de tout. Ils sont peut-être impliqués dans cette affaire. S'ils restent dans mes jambes, je les emmène au poste pour voir ce qu'ils ont à cacher ». Si le jet est inférieur au POU du porte-parole, fois le multiplicateur, il sera tolérant mais distant : « ça c'est son boulot, et ceux-là ne sont que des badauds par trop curieux ». Si le jet est égal, ou inférieur au POU du porte-parole, il sera amical et intéressé : « ces gars semblent savoir de quoi ils parlent : de l'aide peut me venir de sources inhabituelles, et Dieu sait si j'en ai besoin ».

Mais si l'attitude de Henderson est amicale, son opinion changera rapidement si le porte-parole ou ses amis se mettent à parler de phénomènes occultes, de monstres, etc. Si les Investigateurs persistent, il menacera de les emmener au poste la prochaine fois qu'ils se mêleront de l'affaire. Si les personnages présentent à Henderson des preuves tangibles d'un phénomène occulte qu'il ne peut expliquer, il ne croira toujours pas à l'occulte, mais se décidera tout de même à les écouter et son opinion abondera peut-être dans leur sens.

Si Henderson réagit favorablement aux Investigateurs, il leur autorisera l'accès à l'aile (à condition qu'ils ne touchent à rien) pour contempler la scène du meurtre.

Si son opinion à l'égard des Investigateurs était neutre, leur porte-parole sera obligé de l'amadouer en réussissant un jet sous la Discussion. S'il était hostile aux Investigateurs il les renverra avec un avertissement.

Si les Investigateurs réussissent à pénétrer dans l'aile, ils ne verront rien de plus que ce qu'ils ont vu de la porte, bien que Henderson leur indiquera à quel endroit le sang — à présent nettoyé — avait giclé. A présent, puisqu'ils peuvent voir clairement la statue de Chaugnar Faugn, un jet sous la SAN sera nécessaire. Ils perdront 1D6 de SAN s'ils échouent. Si les Investigateurs ont eu accès à l'aile, Henderson leur expliquera que le coroner a dit que la victime était pratiquement vidée de son sang, et que son visage était entaillé en plusieurs endroits par un instrument tranchant. La mort est le résultat combiné d'une grande frayeur et d'une perte importante de sang. La théorie officielle de la police, que Henderson fournira également aux Investigateurs s'il ne leur est pas hostile, est qu'un individu s'est caché dans le musée avant sa fermeture et qu'il a tué le gardien lorsque celui-ci l'a surpris lors de sa ronde.

Les Investigateurs désireront peut-être s'entretenir avec le gardien du musée qui a découvert le corps. N'importe lequel des gardiens du musée pourra le leur indiquer. Il s'appelle John Ferrier et approche de la retraite. Il est bouleversé par l'événement et un jet sous l'Eloquence sera nécessaire pour qu'il consente à en parler. Voici le récit de Ferrier.

« Je venais de commencer mon travail et je faisais ma ronde, lorsque je suis tombé sur le corps. Je me suis demandé pourquoi Charley — c'est le mort — Charley Mc Nary — n'était pas dans le vestiaire des gardiens puisqu'il devait déjà avoir fini sa ronde à cette

heure-ci. Et c'est là que je l'ai découvert — le pauvre vieux Charley. J'ai carrément trébuché sur son corps dans l'aile orientale. Il y avait du sang partout et surtout sur la statue ; horrible truc, non ? Me donne la chair de poule ! Et il y avait Charley couché en dessous, la figure toute déchiquetée, tout froid et pâle. Tout ratatiné aussi, comme si son uniforme était trop grand pour lui. J'ai vomi partout après.

Je n'ai reconnu Charley que par son uniforme. J'ai téléphoné aux flics et ils sont arrivés tout de suite. Mais je ne crois pas beaucoup à leur théorie de « fou ». Deux gardiens inspectent deux fois tout le musée juste après la fermeture, pour être sûr que personne ne s'y trouve plus. Et d'ailleurs, Charley est un trop bon gardien pour se faire attraper comme ça. Son arme était encore dans son holster. Moi peut-être, mais pas le vieux Charley... »

Ferrier n'a pas d'autre hypothèse sur la façon dont le meurtre a été commis. Si les Investigateurs en doutent, il est facile de confirmer que Charley Mc Nary, le Gardien de musée, est bien la victime.

S'ils pensent à questionner le Gardien au sujet de Staunton, il leur dira qu'il était là : « La nuit où il y a eu cette terrible bagarre. Presque tout s'est passé dans le bureau de Staunton mais je m'appelle pas monsieur Lafouine pour écouter aux trous des serrures. Tout ce que je sais, c'est que le Professeur Staunton m'a fait venir pour expulser Monsieur Ricoletti. Ricoletti c'est un type qui me donne la chair de poule de toute façon... Il y a quelque chose de pas normal dans la façon qu'il a d'éviter les gens. En revanche, Monsieur Staunton, c'est un homme formidable. Chaque Noël, il donne un petit quelque chose aux gardiens. C'est drôle quand même, il y a quelques nuits j'ai trouvé le professeur près de la statue après minuit. Il a sa clef personnelle et peut faire ce qu'il veut. Mais je me demande ce qu'il faisait au musée, vêtu seulement d'une chemise de nuit et d'un manteau ? »

Aucun autre renseignement ne sera fourni au musée. L'aile sera fermée au public durant plusieurs jours. Si les Investigateurs essaient d'avoir accès au musée, probablement plus loin dans le scénario, un jet réussi sous la Mécanique et sous l'Electricité sera nécessaire pour crocheter les cadenas et débrancher les systèmes d'alarme. Un jet réussi sous la Discrétion et le fait de se cacher sera également nécessaire pour éviter les gardiens. Si les Investigateurs arrivent à l'aile orientale, ils pourront examiner la statue de près. Chaugnar Faugn les ignorera à moins que le Gardien ne décide qu'il ait faim. Toute tentative d'attaque contre Chaugnar Faugn sera vaine à moins que des armes enchantées ne soient utilisées. Même des marteaux de forgeron ou des explosifs seront inefficaces. Si une arme enchantée est utilisée, cela éveillera la colère de Chaugnar Faugn, et tout Investigateur assez fou pour tenter pareille action, sera sans aucun doute condamné.

A l'Université

Les Investigateurs auront peu de succès en essayant de trouver à l'université des renseignements concernant Staunton ou Ricoletti. Le département d'anthropologie ainsi que les bureaux de Staunton et de Ricoletti seront aisément découverts, mais les deux bureaux seront fermés à clef (à moins que les Investigateurs ne se rendent au bureau de Staunton alors que Violet s'y trouve pour y prendre des papiers comme elle a dit qu'elle le ferait.) Si les Investigateurs décident de forcer l'un ou l'autre des bureaux, un jet réussi sous la Mécanique ainsi qu'un autre sous la Chance seront nécessaires pour s'assurer que personne ne passera par là durant la tentative. Aucun des bureaux ne contient quoi que ce soit d'intéressant pour le scénario, bien que celui de Ricoletti de par son fouillis et les livres de mysticisme et de pseudoscience éparpillés un peu partout ne fera que renforcer sa réputation dans l'esprit des Investigateurs.

Si les Investigateurs se rendent chez la secrétaire du département d'anthropologie pour se renseigner sur Ricoletti elle leur répondra qu'il a entamé son année sabbatique et ne sera présent à l'université qu'au semestre prochain, époque prévue pour ses nouveaux cours. Elle ne leur donnera l'adresse et le numéro de téléphone de Ricoletti sous aucun prétexte. S'ils désirent parler de Staunton ou de Ricoletti à quelqu'un d'autre, elle leur indiquera d'autres membres du département, qui tous auront une très haute opinion de Staunton ou de Ricoletti. Si les Investigateurs souhaitent s'entretenir avec le chef du département, le Professeur Huxtable, elle leur donnera un rendez-vous. Si les Investigateurs font preuve d'un grand savoir en anthropologie (en réussissant un jet sous L'Anthropologie — une seule tentative peut être faite dans la partie), il les recevra immédiatement. Sinon, ils devront attendre trois jours.

Lorsque les Investigateurs rencontreront Huxtable, ils seront à nouveaux obligés de prouver leurs connaissances en anthropologie (dans la conversation, il glissera négligemment quelques références anthropologiques — si les personnages ne répondent pas de façon adéquate en réussissant un jet sous l'Anthropologie, il les congédiera en prétextant qu'ils abusent de son précieux temps). Huxtable est un homme pompeux et suffisant qui se considère comme un expert en son domaine et qui ne supporte ni les imbéciles ni les ignorants. Il respecte Staunton en tant que savant — et l'a toujours respecté. Quant à Ricoletti, il ne s'en occupe pas. Il y a longtemps qu'il l'aurait congédié si celui-ci n'avait pas eu de couverture, avant l'arrivée d'Huxtable, en tant que chef du département. « Comment Henry Staunton pouvait-il perdre son temps avec cet homme ? Toujours en train d'écrire des articles sur des idioties occultes comme si c'était la solution à tout. Grotesque ! Mais certains journaux peu connus sont dans une situation tellement désespérée, qu'ils publient même les inepties de Ricoletti. Cet homme est un reclus qui s'occupe rarement des fonctions sociales du département. Il l'a rarement fait, même lorsque sa femme était encore en vie ».

Il ne donnera ni l'adresse ni le numéro de téléphone de Ricoletti aux Investigateurs (il ne les connaît d'ailleurs pas) il n'autorisera pas non plus sa secrétaire à le faire, à moins que l'un des Investigateurs ne soit professeur d'université dans celle-ci ou dans une autre. Si les Investigateurs se mettent à bavarder sur des phénomènes occultes ou paranormaux, il les congédiera immédiatement.

Pour contacter Ricoletti

Il est impossible de contacter Ricoletti avant que ce soit le moment de se rendre à la maison Staunton en compagnie de Violet. Pour le moment il ne répond pas au téléphone et n'ouvre pas sa porte.

Le retour de Violet

Au moment dit, Violet retournera au quartier général des Investigateurs pour les emmener auprès de son père. Elle saluera son ex-petit ami, et soudain, elle semblera troublée et fixera d'un air absent les autres Investigateurs en demendant à son ex-amant, qui ils sont. Lorsqu'on les lui présentera et qu'on lui dira qu'elle les a déjà rencontrés le matin même, elle paraîtra désemparée, secouera la tête et marmonnera. Elle s'excusera ensuite en disant qu'elle vient d'avoir un trou de mémoire et qu'elle a eu l'impression de ne jamais les avoir rencontrés auparavant. En fait, elle dira qu'elle ne se souvient plus de ce qu'elle leur a déjà raconté mais seulement de son intention de le faire. Elle demandera d'un air penaud aux Investigateurs si cela ne les dérangerait pas de lui répéter ce qu'elle leur a dit. Elle expliquera qu'elle a déjà eu de tels « trous noirs » récemment, et les Investigateurs lui feront probablement remarquer qu'elle leur en a déjà parlé, avant qu'elle n'aille trop loin.

En fait, bien sûr, Staunton vient d'opérer le transfert de conscience avec sa fille, en décidant qu'il serait préférable que ce soit lui qui dirige les opérations dans son corps à elle, pour amener les Investigateurs à penser que tout est de la faute de Ricoletti et qu'il est urgent de récupérer la copie des *Manuscrits*. Henry Staunton — Violet, simulera une autre perte de mémoire lorsqu'ils seront en route vers la maison, ou juste après que le groupe en soit arrivé à la conclusion que la Violet à laquelle ils ont affaire est bien une personne présentant des troubles de la mémoire et non deux entités distinctes.

Si l'ex-amant de Violet l'accompagne faire ses achats, il sera le témoin d'un transfert de conscience, qui ressemble à s'y méprendre à un malaise passager.

Staunton connait suffisamment sa fille pour imiter parfaitement ses manières de façon que des personnes tels les Investigateurs, la connaissant depuis si peu de temps, soient incapables de remarquer la moindre différence. Son amant remarquera quelque différence s'il réussit un jet à la fois sous l'Idée et sous la Psychologie, mais le Gardien pourra camoufler ses différences en les attribuant au stress dont elle est victime. Si les soupçons de qui que ce soit sont éveillés à un moment ou à un autre, on lui répondra que Violet ne semble pas parler sous la contrainte et qu'elle ne semble pas être la proie d'une quelconque forme d'hypnose ou de contrôle mental. Et en réalité, elle ne l'est pas, puisqu'à ce moment-là, elle est Henry Staunton et non pas Violet.

Lorsqu'elle aura accrédité l'idée de la perte de mémoire dans l'esprit des Investigateurs, elle baissera les yeux et leur avouera que ce matin elle ne leur a pas dit toute la vérité. Elle avait peur qu'ils ne la croient pas, mais maintenant elle est persuadée qu'elle peut tout leur dire. S'ils se récusent à présent, « *Il* » aura certainement appris qu'ils sont venus à elle et décidera de les détruire au même titre qu'elle et son père. Voici l'histoire de Staunton-Violet.

Lorsque les Investigateurs demandent qui est « Il », elle répondra presque à contre-cœur qu'elle a voulu dire Ricoletti.

« Bien que je n'aie jamais voulu croire qu'Oncle Paul était impliqué, je suis bien obligée d'y croire à présent. Mon père devait être au courant depuis le début, mais il a voulu me tenir à l'écart, pensant que Ricoletti m'épargnerait dans sa folie, même si l'amitié qu'il portait à mon père s'est désintégrée à cause de sa folle jalousie. Ricoletti s'était toujours vanté de ses contacts avec des cultes orientaux secrets, des gangsters et des assassins et de la connaissance mystique qu'ils lui transmettaient. Petite, je croyais que c'était des contes de fées. Mais à présent je sais que c'est la réalité. Père m'a dit que Ricoletti possédait un livre concernant des arts mystiques disparus. Ricoletti vint voir Père lorsque celui-ci avait apporté le Dieu Eléphant au musée et lui dit qu'avec les connaissances qui se trouvaient dans son livre — Père l'appelait *les Manuscrits Pnakotiques* — il pouvait animer l'inanimé. Il voulait que Père se joigne à lui et le laisse se servir du Dieu Eléphant pour tester ses pouvoirs. Il prétendait qu'il pouvait utiliser l'idole pour que tous deux deviennent plus éminents qu'ils ne l'avaient jamais été. Père tenta de dissuader Oncle Paul de son projet insensé, le poussant gentiment à renoncer, mais celui-ci se mit violemment en colère, traitant Père de noms horribles et disant qu'il détruirait la statue, qu'il anéantirait la gloire de père, et qu'il le tuerait également. Père s'emporta et dit à Oncle Paul qu'il était fou. Oncle Paul lui répondit alors : « Tu m'accompagneras dans ma folie dans ce cas. » Puis un gardien fit sortir Oncle Paul. Père était bouleversé, mais c'est tout.

C'est alors que les accès de délire ont commencé. Et un jour alors que j'étais sortie, Oncle Paul appela Père et lui dit que c'était lui qui le rendait fou grâce à ses pouvoirs. Père ne voulut pas le croire, jusqu'à ce que Ricoletti lui répète certaines visions qu'il avait eues dans son délire ! Ricoletti souhaitait de toutes ses forces la mort de Père. Ce meurtre que vous m'avez montré dans les journaux : c'est comme si Ricoletti avait finalement réussi à animer l'idole et l'avait utilisée pour tuer. Une fois mon père éliminé, rien ne pourra plus l'arrêter. »

Staunton-Violet, regardera à nouveau les Investigateurs avec espoir et au bord des larmes. Staunton utilisera toutes ses facultés mentales de persuasion et l'attrait du corps de Violet pour convaincre les personnages de l'aider à arrêter les prêtres de Tsang et à mettre la main sur les *Manuscrits* de Ricoletti. Il peut y avoir quelque illogisme entre sa version des faits et l'histoire originale, mais ceci peut être attribué à son égarement et à ses pertes de mémoire.

Staunton-Violet essaiera de répondre aux questions des Investigateurs concernant ces ajouts, et semblera désolée de ne pas leur avoir révélé la vérité plus tôt. Si un des Investigateurs s'est entretenu auparavant avec Ferrier, le gardien du musée, et lui a posé des questions à propos de l'apparition de Staunton au musée, en chemise de nuit voici quelques nuits, elle leur dira que son père craignait d'avoir été emmené de force au musée par Ricoletti qui avait échoué dans sa tentative pour animer la statue. Mais elle éludera ce genre de questions en prétextant que le danger vient de Ricoletti et encore plus de son livre. S'ils peuvent le lui retirer, ils pourront l'arrêter. Mais ils devront d'abord empêcher les adorateurs du culte oriental de tuer son père. Il faut maintenant se dépêcher de gagner la maison.

A ce moment, ils seront suffisamment pressés et motivés pour se diriger rapidement vers la maison Staunton et le protéger contre l'infâme Ricoletti. Violet sera assise à côté de son ex-amant, car Staunton voudra continuer à l'influencer pour que celui-ci accepte de l'aider dans ses plans en souvenir de son ancien attachement à Violet.



La maison Staunton

La maison est située dans un quartier résidentiel aisé. Elle possède un vaste parc entouré de hauts buissons. Ces buissons cachent le rez-de-chaussée à la vue des maisons avoisinantes. On peut voir les toits des maisons environnantes du premier étage, ou les plus hautes branches des deux arbres se trouvant à l'arrière.

La maison des Staunton est composée de deux étages ; elle date du début du siècle, elle est construite en pierres de taille et possède un toit en ardoises. Deux cheminées surmontent le toit. Les briques proches du balcon sont endommagées et couvertes d'éraflures (c'est là que le shantak s'est accroché, après avoir laissé descendre le prêtre Tcho-Tcho). Une remise à outils fermée à clef se trouve derrière la maison. Violet en possède la clef. A l'intérieur il y a une échelle, une brouette, une tondeuse à gazon et d'autres outils. Rien n'a été touché.

L'extérieur semble de manière générale bien entrenu, comme pour toutes les autres maisons du voisinage. Le gazon aurait besoin d'être tondu — ni Violet, ni Henry Staunton ne l'ont fait depuis plus d'un mois.

Le rez-de-Chaussée

L'entrée se fait par la porte du devant après avoir traversé un perron en béton, à ciel ouvert, ou par l'une ou l'autre des portes de derrière, l'une donnant dans la cuisine, l'autre dans un couloir. La porte de devant a une FOR de 30, les portes de derrière une FOR de 25 chacune et les fenêtres qui auront toutes les volets fermés, une FOR de 17 chacune.

1 — *Le Débarras :* cette pièce est utilisée par le Professeur Staunton pour entreposer différents objets qu'il a rapporté de ses expéditions ou qu'il a obtenus d'autres archéologues ou anthropologues. Toutes ces choses sont banales et n'ont pas d'importance dans l'aventure elle-même. Un jet réussi sous l'Archéologie permettra d'identifier la plupart de ces objets comme provenant d'Orient.

2 — *La salle de bains :* c'est une salle de bains ordinaire, mais les robinets sont ornés de tête de Bouddha.

3. *La Salle de Séjour :* La salle de séjour des Staunton est confortable mais peu luxueuse. Le mobilier se compose d'un divan, de plusieurs chaises, de lampes et de tables, ainsi que d'une cheminée. Plusieurs étagères supportent des objets orientaux de fabrication artisanale, que l'on peut aisément identifier comme étant des œuvres d'art, et sur les murs sont accrochés des masques et des tableaux orientaux. La cheminée n'est pas raccordée à celle se trouvant dans le bureau de Staunton. Deux portes permettent de sortir de la salle de séjour.

4. *Le Hall :* La porte d'entrée donne sur un large hall conduisant à l'escalier principal. On y trouve une petite penderie et d'autres portes donnant sur d'autres parties de la maison, qui, elles, ne renferment rien d'intéressant.

5. *La Salle à Manger :* La salle à manger est, tout comme la salle de séjour, meublée de façon confortable et comporte de nombreux objets de provenance orientale. En son centre se trouve une grande table de salle à manger familiale. Sur le mur de droite il y a une cheminée. L'éclairage provient d'un grand chandelier qui se trouve au milieu de la pièce et dont chaque ampoule est dissimulée par une pagode en cristal. Une grande fenêtre permet d'avoir une belle vue sur le jardin de derrière.

6. *La Cuisine :* La cuisine, comme la salle de bains est quelconque et possède toutes les commodités modernes — four, réfrigérateur etc. Une petite table est placée dans l'angle droit pour permettre d'y déjeuner rapidement. Violet mangeait là depuis la maladie de son père. Un assortiment de couteaux de cuisine est accroché au mur au-dessus du plan de travail dans le coin gauche au fond de la cuisine.

7. *Le Garde-Manger :* Le garde manger est bien rempli. Mais suffisamment de nourriture manque pour permettre de dire que durant deux semaines, deux personnes s'en sont servi. C'est à peu près le temps durant lequel la maladie de Staunton l'a cloué au lit.

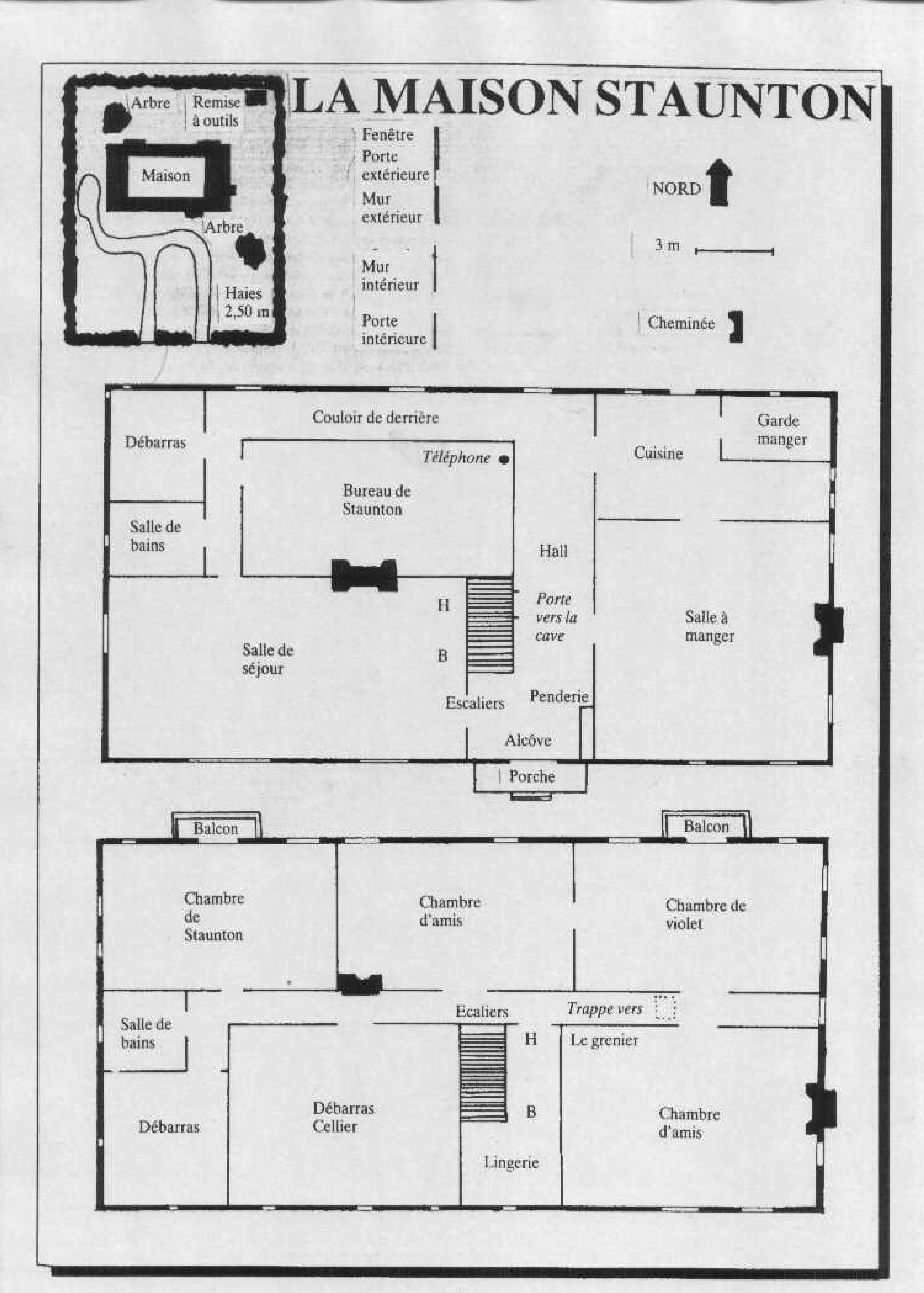
8. *Le Couloir de Derrière :* C'est à cet endroit que le couloir principal fait un coude pour se poursuivre sur l'arrière de la maison. Un combiné téléphonique se trouve dans une petite niche située à la jonction du couloir principal et du couloir de derrière. Une porte donnant sur l'arrière de la maison s'ouvre sur le balcon de Staunton, tout comme une autre porte dans la cuisine s'ouvre sous le balcon de Violet.

9. *Le Bureau du Professeur Staunton :* Le bureau du professeur Staunton est la seule pièce de la maison qui ne s'accote à aucun mur extérieur et ne possède pas de fenêtre. La porte du bureau est en chêne massif (FOR 35) et a un verrou. L'intérieur est occupé par l'imposant bureau du Professeur Staunton et par des étagères longeant les murs. Des objets d'artisanat orientaux sont dispersés dans la pièce. Une cheminée se trouve sur le mur sud, faisant face à celle se trouvant dans la salle de séjour, mais ne communiquant pas avec celle-ci.

Tous les livres se trouvant dans la bibliothèque du Professeur sont des ouvrages concernant l'archéologie et l'anthropologie et la plupart traitent du Moyen-Orient. Quiconque possède un niveau de compétence de 25 % ou plus dans ces domaines, reconnaîtra que ces livres sont des classiques du genre. Si les Investigateurs cherchent quelque chose sortant de l'ordinaire, ils devront réussir un jet sous l'utilisation des Bibliothèques pour trouver des exemplaires de « *Pays légendaires et disparus* » et « *Les divinités obscures de l'Orient* ». Si les Investigateurs n'ont pas encore trouvé ces livres (ils seront décrits dans le chapitre « Informations utiles », comme des livres pouvant être consultés à la bibliothèque municipale), un jet réussi sous l'Occultisme, permettra de dire que ces livres ne sont pas à leur place dans le contexte général d'érudition qui se dégage des autres livres se trouvant dans la bibliothèque. Si Violet est questionnée à ce propos, elle expliquera que son père les a empruntés à Ricoletti et qu'il a bien sûr oublié de les lui rendre. Cet emprunt était antérieur à sa dernière expédition.

Le bureau du Professeur est solidement construit et tous les tiroirs sont verrouillés. Il faudra réussir un jet sous la Mécanique pour réussir à fracturer le bureau, à moins qu'il ne soit carrément défoncé avec des haches et des marteaux. Dans le bureau on trouve un grand nombre de papiers et de notes de peu d'importance, des livres de comptes, des reçus et des factures. Si un Investigateur les consulte, il devra réussir un jet sous la Comptabilité pour y trouver quelque chose d'intéressant. Le Gardien peut choisir de décrire en détail et de façon ennuyeuse quelques reçus et factures, si un joueur essaie de faire un jet sous la Comptabilité. Le seul élément de valeur, qui devra être caché parmi des éléments sans importance, est un reçu d'un entrepôt loué au nom du Professeur et mentionnant une adresse dans le quartier des entrepôts. Si les Investigateurs désirent avoir accès au contenu du bureau sans le forcer, ils pourront demander une clef à Violet. Elle ne sait pas où son père garde les clefs. Si Staunton-Violet est questionnée à ce propos, elle affirmera que son père ne conserve que des livres de comptes et des factures dans son bureau et que ceux-ci ne seront d'aucun intérêt pour les Investigateurs et ne les aideront pas à protéger son père contre Ricoletti — elle leur fera remarquer que c'est d'ailleurs ce pourquoi ils sont là. Toute tentative pour rechercher la clef sera vaine.

Les objets se trouvant sur le bureau peuvent être dignes d'intérêt. Ils se composent d'un carnet de notes, d'un carnet d'adresses, d'un calendrier, et d'une miniature sculpée de Chaugnar Faugn. Cette caricature est grossièrement exécutée et ne nécessitera aucun jet sous la SAN puisqu'elle ne pourra transmettre la présence paralysante de l'esprit du Dieu lui-même. Quiconque questionnera Violet à son sujet apprendra que Staunton l'a découverte lors d'une expédition, à peu près un an avant celle durant laquelle il a réussi à


LA MAISON STAUNTON
Arbre
Remise à outils
Maison
Arbre
Haies 2,50 m
Fenêtre
Porte extérieure
Mur extérieur
Mur intérieur
Porte intérieure
NORD
3 m
Cheminée
Couloir de derrière
Débarras
Téléphone
Bureau de Staunton
Cuisine
Garde manger
Salle de bains
Hall
H
Porte vers la cave
Salle à manger
Salle de séjour
B
Escaliers
Penderie
Alcôve
Porche
Balcon
Balcon
Chambre de Staunton
Chambre d'amis
Chambre de violet
Salle de bains
Ecaliers
Trappe vers
Le grenier
H
Débarras
Débarras Cellier
B
Chambre d'amis
Lingerie

localiser l'actuel Dieu Eléphant. C'est cette figurine qui l'a lancé sur les traces du Dieu. Mis à part les soupçons émis par les Investigateurs, cette caricature est inoffensive. Le calendrier n'a pas été tourné depuis deux semaines. Sur la page mentionnant la date, un rendez-vous est écrit à la main : « Ricoletti, musée, deux heures ». Le carnet de notes comporte des inscriptions, pour la plupart sans rapport avec la campagne. La plus récente mentionne Ricoletti. « Ricoletti possède le livre qui peut contrôler Chaugnar Faugn. Dois le lui prendre, pour m'en sortir. Le prêtre — il est à mes trousses. Pour me tuer. Maudit soit Ricoletti — ce livre, il me le faut ! » Un jet réussi pour Trouver des Objets Cachés durant la lecture de ces notes, permettra de remarquer que l'écriture de Staunton est légèrement différente ici que celle utilisée lors d'annotations ultérieures — pas au point de penser qu'il s'agit d'une imitation, quoique ce pourrait en être une, mais l'écriture n'est pas exactement la même. (Ceci est évidemment dû au fait que c'est Staunton dans le corps de Violet qui a écrit ces mots, mais les Investigateurs ne s'en rendront compte que bien plus tard dans le scénario). Si on l'interroge, Staunton-Violet déclarera qu'elle ne sait pas ce que son père a voulu dire en écrivant cela. S'ils ont remarqué le changement d'écriture et s'ils lui en font part, elle dira que son père était dans un tel état de tension nerveuse que ceci a certainement affecté la sûreté de sa main. Un Investigateur malin pourra se demander comment Staunton a pu écrire ces dernières notes alors qu'il était attaché dans son lit, et que le carnet de notes se trouvait à l'étage inférieur. « Violet » s'en sortira avec une réponse appropriée si on lui pose la question — elle a descendu le carnet avant de partir ou une quelconque autre excuse plausible.

L'Etage

L'étage comporte des chambres, des débarras et une salle de bains. Les escaliers du premier étage donnent accès au centre d'un couloir. A la droite des escaliers, une trappe s'ouvrant dans le plafond du couloir mène au grenier. Deux balcons sont attenants au deuxième étage, l'un dans la chambre du professeur Straunton, l'autre dans celle de Violet. Toutes les chambres comportent des fenêtres et ont vue sur le parc.

1. ***La Salle de Bains :*** Identique à celle du premier étage, bien qu'un peu plus grande.

2. ***Le Débarras :*** Le Professeur utilise cette pièce pour y entreposer encore d'autres objets d'artisanat, tout comme dans le débarras du premier étage. Cette pièce renferme également quelques meubles inutilisés, mais on n'y trouvera rien d'important.

3. ***Le Débarras :*** Identique à la pièce précédente. Puisqu'il n'y a pas de cellier, Staunton y entrepose une grande variété de vins de bons crus. Malgré la prohibition, Staunton peut ainsi boire du vin à chaque repas.

4. ***La Lingerie et le Débarras :*** Cette pièce est principalement utilisée par Violet qui y entrepose des draps et d'autres choses utiles. Staunton l'utilise également pour y ranger le superflu de ses objets d'artisanat. La cage d'escalier de l'étage du dessous débouche dans cette pièce.

5. ***La Chambre d'Amis :*** La chambre réservée aux invités est meublée d'un lit, d'une coiffeuse, d'une table de nuit, d'une lampe et d'une armoire. Violet a réussi jusqu'à présent à ce que son père évite d'y entreposer également ses objets personnels. Cette pièce offre une vue sur l'avant et sur l'un des côtés du parc.

6. ***La Chambre de Violet :*** La chambre de Violet est meublée de la même façon que la chambre d'amis ; elle est propre et rangée. Une carabine 22 long rifle à un coup est accrochée au mur. Tout autour sur le mur et sur la commode, on trouve des trophées de tournois de tir d'élite et de tir à l'arc. Plusieurs seconds prix, peu de troisième prix et deux premiers prix. Une boîte de cartouches pour le fusil se trouve dans le premier tiroir de la commode au-dessus de laquelle le fusil est accroché. Ce fusil est si bien équipé et si bien conçu, qu'il a un pourcentage de réussite supérieur de 10 % à un fusil normal. Un arc, un carquois rempli de flèches de cibles (05 % de chance de base, les flèches de cibles ne causent qu'1D6 de dégâts) et une cible à centre noir sur pieds se trouvent dans l'armoire. Les tiroirs de la commode sont remplis de vêtements et de sous-vêtements. Si qui que ce soit y fourrage, il y découvrira une vieille photo de l'Investigateur qui était l'ex-petit-ami de Violet, entourée d'un cœur (le Gardien pourra l'utiliser s'il le désire pour montrer à l'Investigateur que Violet éprouve toujours des sentiments pour lui, puisqu'elle garde sa photo, et si c'est lui qui fouillait dans le tiroir, n'aura-t-il pas honte d'avoir des doutes à son égard ?). Il pourra également trouver des médailles de championnats de tir ainsi que de tournois universitaires. Si quiconque examine la boîte contenant les médailles, un jet réussi pour trouver les objets cachés, fera apparaître une clef. Cette clef ouvre les tiroirs du bureau de Staunton au rez-de-chaussée. (C'est Staunton et non Violet qui l'a placée là ; Violet ne regarde plus que très rarement ses vieilles médailles, et Staunton a pensé que c'était une cachette sûre). Dans le tiroir de la table de nuit se trouve un texte sur l'anthropologie datant de sa première année d'université. Une double porte-fenêtre conduit au balcon de la chambre de Violet. Elle est d'ordinaire fermée et verrouillée.

7. ***La Chambre d'Amis :*** Une autre chambre d'amis, identique à la précédente mis à part le fait qu'elle possède une porte communiquant avec la chambre de Violet. Cette porte est verrouillée du côté de celle de Violet.

8. ***La Chambre de Staunton :*** La chambre du professeur Staunton est identique à celle de Violet, mis à part qu'elle est décorée d'objets du Moyen-Orient et non de trophées et qu'elle ne possède pas de porte communiquant avec un chambre adjacente. Elle est également moins bien rangée que celle de Violet : elle a essayé de l'entretenir, mais à cause de la maladie de son père et devant s'occuper de toute une maison, elle n'a pas été capable de le faire. Des traces de la lutte du matin sont encore visibles et tout n'a pas été remis en ordre.

Staunton est endormi dans son lit, sous calmants. Il est attaché mais ses bras sont libres. Les entraves sont si bien placées que même avec ses bras libres, Staunton est incapable de se détacher. A côté du lit se trouve une table de nuit couverte de flacons de médicaments. Dans le tiroir de la table de nuit il y a un nécessaire hypodermique et un revolver calibre 32. Lorsque les Investigateurs arrivent, la seringue hypodermique se trouve sur la table de nuit à côté d'une ampoule de calmants vide. Le professeur vient de toute évidence de se faire une injection. Staunton-Violet expliquera que son père s'administre lui-même des calmants lorsqu'il pressent une attaque, lorsqu'elle n'est pas là pour l'aider.

La porte du balcon, identique à celle se trouvant dans la chambre de Violet est à présent fermée et verrouillée. Violet dira que c'est elle qui l'a fermée lorsqu'elle est venue ce matin et qu'elle ne l'a pas ouverte depuis. Les personnages désirant inspecter le balcon se rendront compte qu'il est indépendant et que beaucoup d'espace s'étend de part et d'autre. Les branchages fraîchement brisés derrière la maison sont nettement visibles, comme il a été signalé auparavant. Avec l'aide d'un camarade et d'un jet réussi sous Grimper, un Investigateur pourra être hissé sur le toit, mais devra réussir un autre jet sous Grimper pour chaque minute qu'il passera à se promener sur les tuiles glissantes sans tomber. S'il tombe, un jet sous la Chance lui permettra de s'écraser sur le balcon, auquel cas cela lui coûtera 1D6 points de dommages, à moins qu'il ne réussisse un jet sous Sauter annulant ainsi tous les dommages. S'il rate son jet de Chance, il manquera le balcon et tombera en bas sur le sol, à moins qu'il ne réussisse un jet sous la DEX × 4 au moins, dans ce cas, il pourra s'accrocher à la gouttière longeant le toit. Si c'est le cas, il pourra rester accroché assez longtemps pour permettre à ses camarades d'aller chercher un échelle dans la remise à outils pour l'aider à redescendre (en supposant qu'ils soient présents). S'il tombe cela lui coûtera 2D6 points de dommages s'il réussit un jet sous le Saut, sinon cela lui coûtera 3D6 points de dommages. S'il tombe après avoir réussi à s'accrocher à la gouttière, son jet sous le Saut sera considéré comme automatiquement réussi.

Le Grenier

Il n'y a rien de particulier dans le grenier, mis à part d'autres objets appartenant au professeur Staunton, des toiles d'araignées et de la poussière. Il n'y a pas de fenêtre, mais une vieille grille d'aération dans l'un des murs. Si un Investigateur décide de s'y poster cette nuit, en réussissant un jet sous Ecoute il entendra le prêtre et son shantak atterrir sur le toit.

La Cave

Il n'y a rien à y trouver à part d'autres objets d'artisanat que y sont entreposés, le fourneau et la réserve à charbon. La porte de la réseve à charbon est verrouillée et visiblement personne n'a jamais essayé de la crocheter. Il sera difficile de la forcer, tout comme la porte d'entrée.

L'Enjeu

Lorsque les Investigateurs arriveront, Staunton-Violet les introduira dans la salle de séjour et leur dira d'attendre quelques instants ici, le temps pour elle d'aller ranger les papiers de son père. Elle sera absente plusieurs minutes laissant le temps aux Investigateurs d'examiner la salle de séjour. Elle les conduira ensuite au premier étage dans la chambre de Staunton.

Le corps de Staunton comme il a été précisé précédemment se trouve sous calmants. Pourtant il marmonne dans son sommeil. Violet expliquera qu'il est certainement en train d'avoir une attaque. Quiconque réussira un jet sous la Pharmacie pourra dire que tous les médicaments et calmants dont elle leur a parlé sont appropriés à sa « maladie ». Staunton est très pâle et décharné. Si qui que ce soit souhaite l'examiner de plus près, Staunton-Violet acceptera, mais le préviendra que son père est faible et qu'il doit être prudent. Elle refusera toute tentative faite pour le réveiller que ce soit de façon naturelle ou grâce à un stimulant à cause, expliquera-t-elle, de sa grande faiblesse. En fait Staunton veut être sûr que Violet ne se réveillera pas dans son corps à lui et prendra en compte tous les éventuels dangers auxquels son « père » pourrait être soumis, pour s'assurer que les Investigateurs n'essaieront pas de « le » réveiller.

Un examen de Staunton confirmera qu'il est effectivement sous calmants, que sa santé n'est pas bonne et que son état général est mauvais. Cet examen permettra également de découvrir une horrible cicatrice qui part du cou, traverse la poitrine et aboutit dans le dos. Staunton-Violet expliquera que cette cicatrice date de l'une de ses expéditions en Orient il y a plusieurs années de cela (en fait la cicatrice laissée par les Tcho-Tcho pour obtenir des fragments de sa chair qui serviront de catalyseur à Chaugnar Faugn).

Lorsque les Investigateurs auront décidé de la stratégie et des tactiques à employer et qu'ils se seront dispersés pour examiner la maison et le parc de façon plus approfondie, ils devront attendre un certain temps. Durant cette période d'attente, quiconque regardera le ciel verra que celui-ci s'obscurcit de façon anormale, si bien que le soir, un énorme nuage cachera les étoiles et la lune et qu'il fera nuit noire. Seules les maisons avoisinantes procureront assez de lumière pour y voir clair, ainsi que les lampes que les Investigateurs auront laissées allumées dans la maison. Alors qu'il se fait de plus en plus tard, Staunton-Violet dira aux Investigateurs qu'elle est fatiguée et ne se sent pas bien — les nerfs sans doute. Elle demandera à l'un des Investigateurs — à son ex-amant probablement, à moins que l'un d'eux ne soit médecin — de lui administrer un calmant. S'ils refusent, ou qu'ils disent qu'ils préfèrent qu'elle reste éveillée, elle expliquera qu'elle est si nerveuse que si jamais elle voyait à nouveau le tueur oriental, elle deviendrait hystérique. S'ils persistent dans leur refus, elle ira chercher un calmant et le prendra elle-même. Elle demandera à son ex-amant de veiller près de sa porte pour la protéger en cas de danger.

Staunton s'est rendu compte que le calmant qu'il avait administré à Violet lors du transfert de conscience, cesserait bientôt son effet, et il veut retourner dans son propre corps si le prêtre attaque de nouveau cette nuit, ce qu'il espère. Il ne veut pas non plus que Violet soit en danger. Malgré sa paranoïa et son obsession de Chaugnar Faugn, le Professeur Staunton aime toujours sa fille. Il se sert d'elle car il croit dans sa folie qu'il y est obligé pour nuire à Ricoletti et pour se protéger. Avec les Investigateurs présents pour prendre tous les risques, il veut se débarrasser de Violet en l'endormant pour pouvoir opérer le transfert sans qu'elle se réveille, ce qui risquerait de faire échouer les plans qu'il a échafaudés, car elle pourrait se mettre en travers de son chemin et risquerait même d'être blessée lors du retour du prêtre. Il demandera à son ancien petit ami de garder sa porte pour la protéger.

Lorsqu'il sentira les effets du calmant qu'il vient d'administrer au corps de Violet, Staunton opérera à nouveau le transfert. Son corps est toujours endormi, mais la malédiction est passée pour le moment. Lorsqu'elle fera à nouveau son effet, il fera semblant de dormir pour éviter les questions des personnages. Si quelqu'un regarde attentivement Staunton, un jet réussi en Premiers Soins lui permettra de dire que Staunton s'est réveillé, Staunton simulera l'arrivée d'une attaque. Son simulacre de durera pas, car un nouvelle attaque de la malédiction le submergera, au moment même où le prêtre de Tsang revient pour un nouvelle tentative.

L'Attaque contre Staunton

Le prêtre de Tsang ayant échoué lors de sa première tentative destinée à libérer Staunton pour que celui-ci rencontre Chaugnar Faugn, sera cette fois plus prudent. Grâce à sa connaissance des Arcanes, il a pensé que Staunton avait opéré un changement de conscience avec Violet, la nuit précédente pour l'arrêter. Cette fois-ci il s'est préparé pour réagir à toute éventualité. Grâce à des moyens de détection occultes, il s'est assuré que la malédiction s'abattrait sur Staunton lors de son retour et aussi qu'a ce moment-là l'esprit de Staunton se trouvera bien dans son corps. Il a également préparé certains objets pour contrer toute menace extérieure au cas où Staunton aurait appelé du renfort.

Volant haut dans le ciel, derrière les nuages, sur son shantak, le prêtre suivant l'énergie magique de la malédiction, plongera sur la maison de Staunton. Puis il se servira de son shantak pour traverser aussi silencieusement que possible la masse des nuages et atterrira de cette façon sur le toit de la maison. Il utilisera ensuite son sort de Lévitation pour flotter silencieusement vers le balcon. Si un Investigateur se trouve sur le balcon, le prêtre s'en occupera d'abord du toit à l'aide de sa sarbacane. Seul un Investigateur se trouvant à l'extérieur de la maison, dans le parc, caché dans les arbres par exemple, aura une chance de voir l'atterrissage du prêtre.

Alors que le prêtre amorcera sa descente, le shantak volera vers le jardin de devant, atterrissant bruyamment et croassant pour attirer l'attention des Investigateurs, en supposant que ceux-ci ne l'ont pas déjà vu atterrir de l'endroit où ils se trouvaient. Le shantak avancera de façon menaçante vers la maison, en croassant et en émettant des mugissements horribles et étranglés de façon ininterrompue. Le prêtre espère que la majorité des défenseurs se sera précipitée à l'avant de la maison pour en découdre avec le shantak, tandis qu'il se glissera dans la chambre du professeur. Le shantak continuera à avancer vers la maison aussi longtemps qu'il sera en vie. S'il réussit à

gagner la maison, il essaiera de pulvériser le mur derrière lequel les Investigateurs se défendent, en croassant sa haine. Il ignorera les personnages l'attaquant du parc, à moins que vraiment personne ne fasse feu de la maison.

Alors que la diversion occasionnée par le shantak se poursuit, le prêtre essaiera de pénétrer dans la chambre du professeur. Si quelqu'un l'a repéré de l'extérieur et fait feu sur lui, le prêtre poursuivra sa tâche, faisant confiance à son sort d'immunisation et espérant que celui-ci le protégera suffisamment longtemps pour lui permettre de terminer sa besogne. Si son assaillant est à portée de tir, il s'arrêtera assez longtemps pour le mettre hors d'état de nuire grâce à une fléchette tirée à l'aide de sa sarbacane. Si qui que ce soit est resté dans la chambre du professeur durant l'attaque du shantak, le prêtre engagera les hostilités en lançant une pierre à travers la fenêtre du balcon, et en se tenant caché sur le côté. La pierre sera suivie d'une grenade lacrymogène. La grenade masquera la lumière en emplissant la pièce d'une fumée noire et opaque et en réduisant la visibilité à zéro. La fumée n'irrite pas spécialement les poumons bien que le fait de la respirer pendant plusieurs minutes risque d'occasionner de sévères inflammations pulmonaires. Si les Investigateurs se trouvant à l'intérieur de la pièce essaient de se ruer vers la porte, ou se tiennent bien en vue, le prêtre entrera par le balcon et blessera n'importe lequel des personnages à l'aide de sa sarbacane. Etrangement, le prêtre, même aveuglé est capable d'agir, et peut aisément se battre ou se mouvoir dans la pièce. Les Investigateurs se déplaceront à tâtons, et les chances de réussite de toutes leurs capacités basées sur la vue (minimum de 0,5 %) diminueront de 80 %. Les flèches de la sarbacane du prêtre sont enduites du nectar subtilement raffiné d'un certaine fleur. Quiconque sera touché par une de ces flèches, s'endormira aussitôt pour une heure au moins, et se réveillera sans effets secondaires néfastes mis à part une colossale migraine qui durera plusieurs heures. Le prêtre a un profond mépris pour les Investigateurs et n'hésitera pas à les tuer, même s'ils l'o,t simplement blessé et qu'ils sont sans défense à ses pieds. Il n'est là que pour s'assurer que son Dieu recevra le sacrifice et pourra retourner à Tsang. Les personnes ne pouvant plus intervenir ne sont plus dignes d'intérêt.

Le Gardien devra diriger cette bataille avec soin pour que les Investigateurs se mesurant au shantak aient peu de chance de sortir de la mêlée pour se précipiter dans la chambre du professeur, même s'ils entendent des coups de feu provenant de l'étage supérieur. Si quelqu'un se précipite vers la chambre du professeur, après que le prêtre ait pu y rester quelques instants seul, il constatera que celui-ci a poussé une commode contre la porte pour en interdire l'accès. (Ceci fera effectivement monter la FOR de la porte à 45). Même s'ils réussissent à ouvrir la porte en la fracassant, ils ne distingueront rien à travers l'épaisse fumée noire et seront à la merci de la sarbacane du prêtre.

Une fois dans la chambre de Staunton, le prêtre libérera celui-ci de ses entraves. Ensuite tout dépendra de la situation, de l'endroit où se trouvent les Investigateurs, du temps écoulé, ainsi que des possibles indices que le prêtre aura laissés lors de son arrivée (tirs d'Investigateurs à l'extérieur ou dans la pièce) : soit le prêtre prendra une corde qu'il aura apportée, la lancera du balcon et s'en servira pour en faire descendre Staunton sous le contrôle de la malédiction dans le jardin, soit il dira à Staunton de sortir de la chambre avec l'ordre de se cacher dans la maison et de profiter de la confusion générale pour sortir. Dans la plupart des cas, la corde sera le moyen le plus sûr pour sortir. Le prêtre verrouillera ensuite la porte, y poussera la commode, et attendra derrière pour éviter que quiconque n'entre et s'aperçoive que Staunton est parti. Lorsqu'il sera certain que personne ne remarquera la disparition de Staunton à temps pour l'intercepter, il ordonnera par télépathie au shantak de s'envoler. Si le shantak a été tué, il invoquera un Vagabond des Dimensions pour que celui-ci emporte les restes du shantak dans une autre dimension. Le Vagabond des Dimensions attendra pour faire son apparition que personne ne s'intéresse plus au cadavre. Puis le prêtre sautera du balcon dans le jardin, en prenant en main une petite fiole qu'il portait à la ceinture. A la vue de tous les personnages, il s'aspergera du liquide contenu dans la fiole (c'est de l'essence), craquera une allumette et s'enflammera comme une torche. Tous ceux qui le verront faire devront réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D4 points de SAN. Les points de magie du prêtre sont à présent trop peu nombreux pour qu'il ait la moindre chance de s'échapper grâce à son sort de Lévitation, et son sort d'Immunisation est certainement aussi en train de faiblir. Les restes calcinés du prêtre et les dégâts occasionnés à la maison par le shantak resteront un mystère que même l'inspecteur Henderson sera incapable d'élucider, mais il ne voudra jamais croire à des histoires de monstres hideux et de prêtres volants.

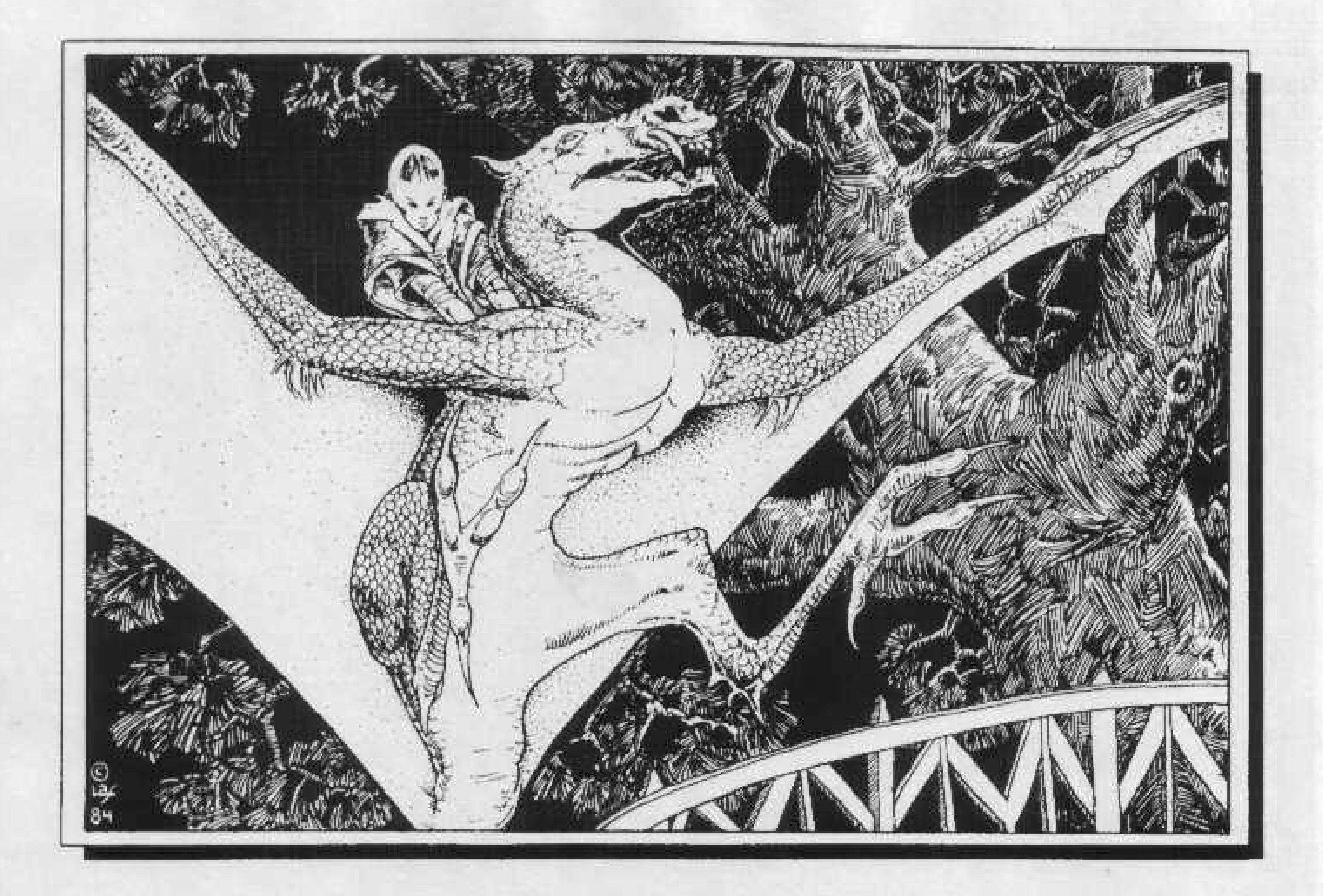
Si l'un des Investigateurs rencontre Staunton alors que celui-ci quitte la maison sous l'influence de la malédiction, Staunton ignorera l'Investigateur et pressera le pas. Si l'Investigateur essaie d'arrêter Staunton, le professeur jettera un chiffon que lui aura donné le prêtre, au visage de l'Investigateur. L'Investigateur devra réussir un jet sous l'Esquive pour éviter le chiffon qui a été auparavant trempé dans une solution soporifique et possède de ce fait les mêmes pouvoirs qu'une flèche de sarbacane. Si le personnage n'est pas assez près du professeur pour l'attraper, la seule solution qui lui restera pour l'arrêter sera de le mettre hors de combat. Essayer de l'assommer ne sera d'aucun effet, (il est déjà K.O., sous l'effet de la malédiction), et s'appocher de lui, ne vaudra à l'Investigateur qu'un chiffon à la figure. Si un Investigateur essaie de tirer sur Staunton, cela lui coûtera des points de SAN pour avoir blessé la personne qu'il était chargé de protéger. S'il est blessé, mais pas tué, Staunton s'écroulera et restera au sol sans bouger jusqu'à ce qu'un Investigateur s'approche d'assez près pour recevoir le chiffon dans la figure. A la condition tout à fait improbable qu'un Investigateur tire et tue Staunton, celui-ci redeviendra suffisamment lucide pour opérer un transfert de conscience avec Violet, ce qui le rendra encore plus impatient d'utiliser les Investigateurs pour pouvoir les condamner à mort plus tard.

Les conséquences

Après que les Investigateurs aient réussi à tuer le shantak et vu le prêtre s'immoler sur la pelouse de devant, ils entendront des sirènes. Les voisins ayant entendu des coups de feu et croassements monstrueux ont prévenu la police. Lorsque la police arrivera, le Vagabond des Dimensions aura disparu avec le cadavre du shantak, ne laissant rien sur place qui pourrait servir à corroborer les dires des Investigateurs hormis les restes calcinés du prêtre et les dégâts occasionnés à la maison.

A leur arrivée, les policiers désarmeront et arrêteront tous les Investigateurs encore conscients.

Henderson sera avec les policiers quand ceux-ci arriveront, ce qui causera quelques ennuis aux Investigateurs lorsqu'ils les reconnaîtront. Les policiers ne voudront pas croire qu'ils sont là à la demande des Staunton car Violet est droguée et Staunton reste introuvable. Ils les garderont à vue jusqu'à l'arrivée du médecin de la police. Les policiers et Henderson ne croient pas à la thèse monstrueuse chauve-souris et attribueront les dégâts causés à la maison à une sorte d'explosifs (des traces de salpêtre provenant des ailes du shantak sembleront confirmer cette théorie). Les Investigateurs seront frappés par la disparition de Staunton, s'ils ne l'ont pas vu quitter la maison et s'ils pensaient le retrouver mort. Lorsque les policiers auront fini d'interroger les Investigateurs, Staunton sera déjà arrivé au musée.



Le médecin de la police finira par arriver, et à ce moment-là tous les Investigateurs qui se trouvaient sous l'effet des flèches empoisonnées du prêtre, se seront déjà réveillés. Henderson autorisera les médecin à injecter un antidote à Violet afin de neutraliser les effets du somnifère pour qu'elle se réveille. A son réveil, les yeux de Violet papilloteront légèrement, puis ils s'écarquilleront et elle se dressera sur son séant en hurlant. Si son ex-amant se précipite vers elle, elle le saisira et le serrera très fort, semblant en proie à une folle panique. Le médecin de la police lui administrera un léger tranquillisant pour la calmer et la panique de Violet diminuera. Elle paraitra désorientée, regardant d'un air hagard les visages de ceux qui se trouvent près d'elle, ses propres mains et son corps. Elle semblera avoir conscience de quelque chose et se mettra à pleurer en se raccrochant à son ex-amant qui tentera probablement de la calmer.

Tragiquement ce n'est pas Violet mais Stanton. Au moment où le médecin injectait un stimulant à Violet, Stanton se trouvait face à l'horreur Chaugnar Faugn. Un bref instant, échappant à la malédiction, il réalise ce qui lui arrive. Dans une peur panique, il effectue le transfert de conscience avec Violet pour se retrouver soudain dans son corps à elle entouré de policiers et d'Investigateurs. Venant tout juste de se retrouver face à face avec Chaugnar Faugn et réalisant soudain ce qu'il avait fait — qu'il avait condamné sa fille dans son corps à lui à être broyée par les mâchoires du Dieu Eléphant — quelque chose se brisa dans son esprit et les derniers vestiges de sa santé mentale s'effondrèrent. Sa paranoïa avait pris le dessus. Grâce au tranquillisant, la douleur causée par la mort de Violet et par sa terrible expérience fut suffisamment calmée pour qu'il puisse parler d'une voix engourdie et répondre aux questions des policiers. En tant que « Violet », il confirmera l'histoire des Investigateurs et dira qu'ils sont ici à sa demande. Mais elle ne répondra pas à d'autres questions que celles nécessaires, et les policiers seront interrompu dans leur interrogatoire par un appel du quartier général. Henderson fera la grimace et dira aux autres hommes de la patrouille qu'ils feraient mieux de partir — un autre meurtre à sensation vient d'avoir lieu au musée. Le corps est encore chaud — un type en chemise de nuit. Henderson ordonnera aux Investigateurs de ne pas quitter la ville car il les convoquera au matin pour les interroger. Toute demande pour accompagner Henderson, et ainsi voir le meurtre, devra être considérée, la réussite de cette entreprise dépendra de l'opinion qu'a Henderson des Investigateurs et du succès d'un jet sous le Baratin et sous l'Eloquence.

Après le départ des policiers, Staunton (qui se trouve à présent et de façon permanente sous l'apparence de Violet) demandera des nouvelles de son père pour cacher son trouble. Si les Investigateurs lui répondent que son père est parti et qu'ils pensent qu'il est mort, elle réagira très mal, car le professeur se souviendra brusquement du destin tragique de Violet. Elle voudra se reposer et dormir ; elle se plaindra de sa faiblesse et demandera à son ex-amant de rester près d'elle car elle a peur de se retrouver seule. Staunton-Violet est effectivement affaibli par cette expérience ainsi que par sa culpabilité dans ce qui est arrivé à Violet. Toutefois, sa folie, un état qui la mettra bientôt sous le contrôle de Chaugnar Faugn, lui permet encore de préparer sa vengeance. Masquant sa culpabilité, sa folie est à présent, et plus que jamais, centrée sur Ricoletti, la source de tous ses malheurs. Si Ricoletti lui avait donné le livre, il aurait pu contrôler Chaugnar Faugn, et Violet serait encore en vie. Maintenant, il lui faut ce livre ! Et lorsque Staunton-Violet l'aura, elle ne sera pas seulement sûre que Ricoletti mourra sous les mâchoires de Chaugnar Faugn, mais aussi que tous ceux qui l'ont mis en colère, ou qui ont contribué à la mort de Violet, mourront également. Tout comme ces

Investigateurs, dont la ridicule protection a permis à Staunton dans son corps à elle, de marcher vers sa destinée. Dans sa folie, elle considérera son ex-amant comme étant la seule personne capable de mener ses plans à bien. Elle aura besoin de lui non seulement pour aller voler le livre à Ricoletti mais elle pourra l'utiliser d'une autre manière également. Le corps de Violet suffisait à Staunton jusqu'à présent, mais il ne pouvait espérer rester une femme pour le reste de sa vie. Il lui fallait un corps d'homme avec lequel effectuer le transfert de conscience. Puisque le sort nécessitait un lien émotionnel du côté de la victime, il faudrait à nouveau attiser la flamme pour que les sentiments de l'ex-amant de Violet lui portait jadis se réveillent. Puis elle commencera à échanger son corps contre celui de l'Investigateur, jusqu'à ce qu'elle se sente suffisamment bien dans celui-ci pour se l'attribuer définitivement.

Staunton dans sa folie fomentera ses projets durant la nuit, suffisamment calmé par les tranquillisants pour supprimer toute horreur de sa conscience. Au matin, elle sera sereine et prête à mettre ses projets en pratique pour prendre le contrôle de Chaugnar Faugn et assouvir sa vengeance, inconsciente du fait que le Dieu Eléphant, à présent fortifié par le sacrifice, commence déjà à prendre son contrôle, à la remplacer dans ses fonctions et à la façonner pour qu'elle devienne sa compagne. Le moment n'est pas encore venu, mais Chaugnar Faugn n'en a cure, il veut se régaler pour se fortifier et pour enfin gouverner à nouveau. Et Staunton l'aidera, consciemment ou non. Lorsque les policiers auront fait leur devoir ce sera déjà le matin.

Le lendemain

Au matin, Staunton-Violet semblera plus calme, plus distante même, mais cette attitude sera mise sur le compte du contrecoup du choc qu'elle a subi. Les journaux du matin relateront le second meurtre à sensation du musée. Si les Investigateurs n'ont pas prévenu Violet de la mort de son « père », pour l'épargner, elle prétendra l'avoir apprise dans les journaux. Sinon, elle « l'apprendra » lorsqu'elle sera convoquée par la police pour identifier le corps.

Dans tous les cas, elle réunira les Investigateurs et essaiera de les convaincre de la nécessité d'aller dérober les *Manuscrits Pnakotiques* à Ricoletti. De plus elle dépeindra Ricoletti comme un ennemi, qui n'hésitera pas à les tuer à la moindre occasion. Il les tuera peut-être tous puisqu'ils l'ont mis en colère en essayant d'intervenir. Elle ne voudra pas les confronter à Ricoletti durant la journée, en disant qu'elle pense que ce serait trop dangereux. Si Ricoletti est devenu assez puissant pour envoyer une chauve-souris aussi monstrueuse qu'ils l'ont décrite, ainsi qu'un tueur oriental pour les anéantir, et s'il est de plus capable d'animer une statue à distance pour tuer son père, alors il est beaucoup plus puissant pour qu'une rencontre soit envisagée. Ils devront attendre la nuit, lorsqu'il sera profondément endormi, certain d'avoir éliminé son père, et à cent lieux de penser que quiconque oserait l'attaquer si rapidement. Si qui que ce soit émet des doutes au sujet de son projet, elle leur rappellera qu'elle connaît Paul Ricoletti depuis toujours et qu'elle connaît ses habitudes. Elle redira qu'il leur faut prendre le livre à Ricoletti car c'est la source de son pouvoir. S'ils réussissent à s'en emparer Ricoletti sera très affaibli. La statue du Dieu Eléphant ne sera plus qu'une statue inoffensive bien que grotesque. Mais cette nuit, ils devront agir ! Tout délai pourrait leur être fatal. Agir plus tôt serait trop dangereux. D'ailleurs aujourd'hui les policiers les attendent, elle y compris, pour les interroger. Il serait impoli de ne pas s'y rendre, car sinon, les policiers leurs causeraient des tracas supplémentaires. Lors de sa tirade sur Ricoletti elle fera à un certain moment allusion à lui en le traitant de « monstre répugnant », et continuera sans autre forme d'explication. Si quiconque relève ce terme et lui demande des précisions, elle parlera du pied bot de Ricoletti et les mettra en garde contre ce que l'on peut en attendre.

Staunton-Violet continuera en disant que son père lui avait autrefois confié que le simple fait de détruire le livre ne suffirait pas à contrecarrer Ricoletti. Certains sorts spéciaux devront être invoqués au-dessus du livre pour permettre à l'esprit du mal de Ricoletti de se retourner contre lui, afin de rendre inefficace toute l'horreur qui se dégage du Dieu Eléphant. Son père l'avait forcée à apprendre les sorts appropriés, mais elle ne les enseignera à aucun des Investigateurs ; elle prétendra qu'apprendre ces sorts ruinerait leur santé mentale, et qu'elle ne veut mettre aucun d'eux en danger. Il est déjà assez triste qu'elle ait eu à les apprendre.

Lorsque Staunton-Violet aura suffisamment mis en garde les Investigateurs contre Ricoletti et qu'elle les aura préparés à donner l'assaut durant la nuit, elle recevra un appel téléphonique des policiers qui lui demanderont de venir identifier le corps de son père. Elle demandera à son ex-amant de l'accompagner pour la soutenir moralement. Elle suggérera aux autres de se préparer pour cette nuit ou de se rendre au quartier général de la police pour en finir avec les interrogatoires. Chez le coroner, elle sera capable d'identifier le corps de son père, bien que le visage, sucé jusqu'à l'os, soit méconnaissable. Le corps conserve la cicatrice faite au Tibet, et s'ils l'ont déjà vue, les Investigateurs confirmeront l'identité du mort. La vue de l'effroyable cadavre semblera l'ébranler davantage (et confortera le désir de vengeance du professeur). Si son ex-amant regarde le cadavre, il devra réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D4 points de SAN. Violet se verra attribuer les effets personnels du professeur ainsi que la clé du musée, bref, tous les objets qui avaient été utilisés pour essayer de l'identifier.

L'interrogatoire de la police durera toute la journée, et Violet suggérera aux Investigateurs de ne pas dire ce qui se passe réellement aux policiers, car ceux-ci ne les croiront pas et les enfermeront peut-être, auquel cas ils seraient des cibles faciles pour Ricoletti. Si les policiers le trouvent, il sera en état d'alerte et les Investigateurs ne pourront plus le surprendre. Elle aidera les Investigateurs à se mettre d'accord sur une histoire à raconter, mais ne fera pas preuve d'assez d'imagination pour être capable d'en inventer une elle-même. A moins qu'ils ne soient emmenés, les Investigateurs seront libérés sous caution. Après tout, on ne peut rien leur reprocher, mis à part le fait qu'ils aient été témoin du suicide d'un Chinois fou, et qu'ils aient troublé la quiétude de l'endroit en utilisant des armes à feu, geste qu'il leur sera facile d'excuser grâce à leur Baratin. Staunton-Violet n'engagera certainement pas de poursuites. Toutefois, Henderson leur demandera de ne pas quitter la ville avant la fin de l'enquête. Il leur dira de se tenir tranquilles, car ils les surveillera et les arrêtera s'ils font mine de s'éclipser dès qu'il y aura de nouveaux problèmes liés aux meurtres à sensation.

Si qui que ce soit parmi les Investigateurs essaie de contacter Ricoletti, il se heurtera aux mêmes problèmes qu'auparavant. Ricoletti n'a pas lu les journaux de la semaine dernière et n'a pas écouté la radio, il n'est donc pas au courant de ce qui se passe, et n'écoutera donc pas plus les Investigateurs que le premier jour. Si les Investigateurs se préparent pour le raid nocturne comme il a été prévu, ils ne devraient pas avoir le temps de contacter Ricoletti durant la journée.

La prise d'assaut de la maison de Ricoletti

Lorsque la police aura terminé de régler ses affaires, et que le groupe aura fait tous les préparatifs nécessaires, les Investigateurs se retrouveront à la nuit tombée derrière la maison Staunton. Violet leur donnera l'adresse de Ricoletti, s'ils ne la possèdent pas encore. La maison se trouve à une heure de route en voiture de celle des

Staunton. Elle leur recommandera d'être prudents, car ce sera très dangereux. Si Ricoletti les découvre, elle leur conseillera de tirer les premiers, avant qu'il n'ait le temps de leur jeter un sort. « N'oubliez pas qu'il a tué mon père et qu'il n'hésitera pas à tuer n'importe lequel d'entre vous en utilisant la sorcellerie ». Il est probable que les Investigateurs (ou du moins son ex-amant) essaieront de l'empêcher de les accompagner, ce qu'elle acceptera, et ne viendra pas. Si les Investigateurs lui demandent de les accompagner, elle acceptera, mais soudain elle feindra un vertige et « s'évanouira ». Elle fera semblant de s'en remettre rapidement, mais dira qu'il serait préférable qu'elle ne les accompagne pas, car elle risquerait de les mettre en danger si elle était brusquement prise d'un autre de ces vertiges. Elle insistera pour que personne ne reste avec elle, embrassera affectueusement son ex-amant et lui demandera de revenir.

Lorsque les Investigateurs arriveront à la maison Ricoletti, ils devront réussir un jet sous la Réparation Mécanique pour y pénétrer. Le personnage qui entrera le premier par effraction dans la maison devra réussir un jet sous la Discrétion pour éviter de tirer Ricoletti de son sommeil. Quand les Investigateurs seront dans la maison, référez-vous au plan ci-joint.

La maison de Ricoletti se trouve dans un quartier bourgeois de la banlieue de New-Jersey ; le quartier n'est pas mal famé, mais on ne peut pas dire qu'il soit luxueux non plus. La maison est plus petite que celle des Staunton ; c'est une maison de plain-pied, avec une façade en bois, surmontée d'un toit de tuiles bon marché. La maison est entourée d'une barrière basse dans laquelle une porte s'ouvre sur le devant, donnant directement sur le trottoir longeant la rue, et sur l'arrière, une autre porte s'ouvre sur un petit chemin. La pelouse est petite et mal entretenue, elle aurait bien besoin d'être tondue. Le travail de Nicoletti l'ayant tellement absorbé durant ces dernières semaines, il ne s'est pas préoccupé de payer un garçon du voisinage pour la tondre. Une allée de béton mène du portail de devant à un petit perron surmonté d'un toit, mais dont les côtés ne sont pas fermés. Les journaux de la veille et du jour sont encore posés sur le perron.

La Maison de Ricoletti

NORD
3 m
Trappe du grenier
Chambre
Bibliothèque
Couloir
Porte du cellier
Cuisine
Salle à manger
Salle de bain
Salle de séjour
Porche
Trottoir
Rue

1. ***La Salle de Séjour :*** La salle de séjour de Ricoletti occupe tout le devant de la maison. La chaîne et le verrou sont mis à la porte d'entrée. La salle de séjour comporte plusieurs fenêtres aux stores vénitiens et aux rideaux soigneusement tirés. Dans la pièce on trouve un divan, trois chaises, des tables, des lampes, etc. tout cela n'est pas bien entretenu et aurait besoin de l'être. Il y règne un désordre indescriptible, car Ricoletti est un piètre homme d'intérieur. Les personnages se déplaçant dans cette pièce devront réussir des jets sous la DEX × 5 au moins sur 1D100 pour éviter de trébucher dans ce fouillis. Sur une table basse tachée, se trouve la photographie d'une femme peu attrayante, avec un message manuscrit : « A Paul pour toujours, ta femme qui t'aime ». A l'endroit de la maison le plus éloigné de là où Ricoletti travaille habituellement, se trouve un téléphone placé sur une table basse. Il est décroché. Bien qu'il s'agisse de la salle de séjour, il semble que personne ne séjourne jamais dans cette pièce. Un passage voûté mène à la salle à manger.

2. ***La Cuisine :*** La cuisine est encore plus en désordre que les autres pièces, car, tout comme la chambre et le bureau, c'est l'une des pièces dans laquelle Ricoletti se trouve le plus souvent. La table est couverte de boîtes de conserve ouvertes, l'évier est rempli de vaisselle sale, des casseroles sont sur la cuisinière. Une légère odeur de pourriture flotte dans l'air et provient d'un seau à ordures qui déborde près de l'évier. Une porte ouvre sur l'extérieur.

3. ***La Salle à Manger :*** Cette pièce n'est pas aussi mal rangée que la salle de séjour, car Ricoletti la traverse quand il se rend de sa chambre à son bureau ou à la cuisine. Elle contient de vieux meubles de salle à manger, mais la table est à présent jonchée de livres. Un jet réussi sous l'Occultisme permettra de dire qu'il s'agit de livres traitant de travaux théosophiques, de métaphysique hindoue, d'autres philosophies ésotériques identiques et de pseudo-sciences. Une armoire chinoise placée contre le mur droit est couverte de poussière comme si elle n'avait pas été ouverte depuis des années — ce qui est effectivement le cas puisqu'elle n'a pas été touchée depuis la mort de la femme de Ricoletti. Une porte fermée mais non verrouillée mène, sur la gauche, à la bibliothèque et au bureau de Ricoletti.

4. ***La Salle de Bains :*** On n'y accède que par la chambre de Ricoletti et elle se trouve dans le même état que le reste de la maison.

5. ***Le Bureau et la Bibliothèque :*** C'est ici que Ricoletti travaille le plus souvent. Sur les murs, des étagères sont couvertes de livres traitant de tous les sujets, mais surtout d'anthropologie, d'orientologie, d'études sur l'occulte et de philosophie. Sur les étagères, en réussissant un jet sous la Bibliothèque, les Investigateurs trouveront des copies des *« sept livres cryptiques de Hsan »*, du *« Livre de Dzyan »* et des *« Manuscrits Pnakotiques »*. Un jet sous la Bibliothèque devra être réussi pour chaque livre, et les *« Manuscrits »* devront être trouvés en dernier. Il y a des livres partout, empilés sur le sol, éparpillés parmi un désordre indescriptible sur la table au milieu de la pièce, et dispersés sur les étagères. Le bureau, mis à part les livres, supporte des piles de notes écrites sur le papier à lettres de Ricoletti. S'ils examinent ces notes griffonnées, les Investigateurs s'apercevront qu'elles concernent le continent perdu de Mu et sa contribution aux cultures occidentales et en particulier aux îles Ponape dans l'océan Pacifique.

6. ***La Chambre de Ricoletti :*** Cette chambre est aussi négligée que les précédentes ; des vêtements sont éparpillés sur le sol et débordent de la commode. Le lit est froissé et défait, et il est occupé pour le moment par un Ricoletti ronflant. A moins que les Investigateurs ne fassent un bruit d'enfer en pénétrant dans la maison, il continuera à dormir. Quiconque écoutera à la porte de la chambre de Ricoletti et réussira un jet sous Ecouter, pourra se rendre

compte qu'il ronfle. Un fusil calibre 12 à double canon, chargé, a été dissimulé contre le mur entre le lit et la table de nuit par Ricoletti, au cas où il surprendrait des voleurs ou des rôdeurs.

La Cave

La cave de la maison de Ricoletti est petite et miteuse. On y pénètre par une trappe située sur le côté de la maison près de la porte de la cuisine. Les escaliers qui y mènent sont branlants. Quiconque les descendra devra avoir une TAI équivalente à la FOR des marches qui est de 18. Si sa TAI est supérieure aux marches, celles-ci céderont sous son poids et sa chute lui coûtera 2D6 points de dommages. S'il réussit un jet sous Sauter, la chute ne lui coûtera qu'1D6 points. On ne peut accéder directement à la maison par la cave.

Le Grenier

On pénètre dans le grenier par la trappe se trouvant dans le couloir conduisant à la porte de derrière. Cette trappe a été clouée par Ricoletti qui ne l'a pas utilisée depuis des années. On y trouve, hormis de la poussière et des toiles d'araignées, des carnets de notes concernant ses jeunes années et son mariage.

La fouille de la maison

Une fois à l'intérieur de la maison Ricoletti, les Investigateurs devront réussir un jet sous la Discrétion pour chaque pièce qu'ils visiteront, ainsi que sous la Dextérité pour la salle de séjour. Si le jet sous la Dextérité échoue, un deuxième jet sous la Discrétion sera nécessaire pour atténuer le bruit fait en trébuchant sur un objet. Ricoletti dort d'un sommeil profond, c'est pourquoi il faudra trois jets ratés sous la Discrétion, (une possibilité dans la maison Ricoletti — surtout s'il y a toute une équipe d'Investigateurs s'introduisant dans la maison et tentant des jets sous la Discrétion) pour le réveiller et l'amener au point où il entrera en action.

Une fois Ricoletti réveillé par le bruit, il se saisira de son arme et s'avancera vers la porte de la chambre, convaincu de surprendre des cambrioleurs en flagrant délit. Un Investigateur écoutant à la porte pourra entendre Ricoletti remuer et se lever. Il entendra alors un étrange raclement sourd se dirigeant vers la porte. Si les Investigateurs ignorent que Ricoletti a un pied bot, le Gardien, afin d'accroître leur nervosité, peut leur dire que cela ne ressemble en rien à un bruit habituel de pas humains. Si les Investigateurs sont persuadés que Ricoletti est le très puissant magicien du mal dont Violet leur a parlé, ils peuvent décider de l'abattre au moment où il ouvrira la porte. Si ce n'est pas le cas, et s'ils tentent de se saisir de l'arme ou d'attaquer Ricoletti, celui-ci ouvrira le feu. Tous les personnages se tenant près de lui, qui se battent, qui se cachent près de la porte ou qui se trouvent devant cette porte, devront faire un jet sous la Chance pour éviter le tir. Si plus d'un personnage rate son jet sous la Chance, seul l'Investigateur se tenant le plus près de Ricoletti sera touché, si tous les Investigateurs sont groupés, ce sera l'Investigateur qui aura fait le jet de Chance le plus mauvais qui sera touché. A ce moment-là, avec un de leurs membres blessé, probablement mort, et un Ricoletti tirant toujours, le groupe devra être félicité plus tard s'il réussit à réfréner son envie de tirer sur Ricoletti au plus chaud de la bataille. Très probablement, ils ouvriront le feu sur le vieil homme, l'assommant s'ils ne le tuent pas. Aussi longtemps qu'il sera conscient, Ricoletti une fois attaqué, continuera à se battre, convaincu d'être agressé par des cambrioleurs.

Si les Investigateurs décident de ne pas attaquer Ricoletti et s'ils préfèrent s'enfuir, ils devront réussir un jet de Chance à tour de rôle pour sortir de la pièce avant que Ricoletti ne sorte de sa chambre. Si les Investigateurs essaient de se cacher dans la maison, ils devront réussir un jet pour Se Cacher. Si Ricoletti n'est pas assailli, visé ou encore agressé quand il sort de sa chambre, il allumera la lumière et, s'il voit quelqu'un il le(s) tiendra en joue, l'(les) amènera dans la pièce de devant et appellera la police, leur disant qu'il vient de surprendre des cambrioleurs. Il n'écoutera pas les Investigateurs, ne les considérant que comme de petits cambrioleurs, quelles que soient leurs compétences en communication, (l'Eloquence, la Discussion, le Baratin, tout cela est inutile), à moins qu'ils ne commencent à parler de Chaugnar Faugn ou de Staunton. Dans ce cas, il posera le récepteur quelques instants et écoutera, mais il faudra encore un jet sous la Discussion ou sous l'Eloquence, pour le convaincre de ne pas appeler la police. S'il les surprend avec les *Manuscrits Pnakotiques*, il pensera probablement qu'ils travaillent pour Staunton et qu'il a été jusqu'à engager des gangsters pour dérober le livre. A cette idée, Ricoletti sera tellement enragé qu'il essayera probablement d'assommer quelqu'un avec son arme, donnant ainsi aux Investigateurs une chance de le maîtriser. Si les Investigateurs réussissent à le convaincre qu'il se passe quelque chose d'étrange, il se peut qu'il consente à discuter. Si les Investigateurs sont surpris par Ricoletti et ne parlent pas avec lui, ou s'ils tentent de le maîtriser, la police arrivera en réponse à l'appel téléphonique et les mettra en état d'arrestation, ce qui les conduira à passer quelques jours en prison. Dans ce cas, Violet paiera leur caution et les persuadera de faire une nouvelle incursion chez Ricoletti.

Si Ricoletti survit à l'agression subie chez lui, quelques jours plus tard, il aura une crise cardiaque due à toute cette excitation et sera retiré du jeu. Ce sera au Gardien de décider de la gravité de la crise et si oui ou non Ricoletti s'en sortira.

Si des coups de feu sont tirés à l'intérieur de la maison, les Investigateurs n'auront que quelques minutes pour s'emparer des *Manuscrits Pnakotiques* avant l'arrivée de la police. S'ils tardent trop, ils devront ensuite réussir à s'enfuir et une poursuite en voiture peut s'ensuivre.

La Destruction du Livre

Lorsque les Investigateurs rentreront avec les *Manuscrits*, Staunton-Violet les félicitera avec empressement. Elle accordera une attention toute particulière à son ex-petit-ami, spécialement si c'est lui qui est en possession du livre. Elle sera alors pressée de lancer « les sorts spéciaux » au-dessus du livre qui mettront un point final aux pouvoirs de Ricoletti en magie noire. Si les Investigateurs semblent manifester peu d'enthousiasme à lui donner le livre, elle fera remarquer que le Dieu Eléphant continuera à s'animer et tuera tant que les mélopées continueront. Si pour une raison ou une autre, les Investigateurs persistent à ne pas lui donner le livre, elle semblera fléchir et attendra le moment où elle pourra s'emparer de l'esprit de son ex-petit-ami et dérober le livre sous son apparence.

Si les Investigateurs se laissent convaincre et lui donnent le livre, elle ira s'enfermer seule dans le bureau de son père pour consulter à nouveau ses notes. Elle sera inflexible sur le fait de ne vouloir personne avec elle. Elle répliquera qu'elle a peur que si l'invocation échoue, le Dieu Eléphant se manifeste en personne dans la maison.

Elle leur dira aussi que s'ils attendent à côté, ils ne risqueront rien. Mais son ex-petit-ami ne sera pas autorisé à l'accompagner. Quelques minutes plus tard, elle se tiendra sur le balcon, d'où personne ne peut la voir de la pelouse et récitera cérémonieusement diverses incantations (qui seront dénuées de sens, mais qui sont le produit de l'importante connaissance de Staunton en science occulte et de l'Extrême-Orient. Quiconque réussit un jet sous l'Occultisme ou sous le Mythe de Cthulhu, reconnaîtra certaines phrases mais pas

l'incantation précise), et elle semblera alors satisfaite. Elle jettera soudain le livre dans la cheminée et le brûlera, sans se soucier des protestations de ses voisins. Elle dira ensuite que le livre était décidément trop maléfique et qu'il fallait le détruire.

En fait, ce que Staunton-Violet a fait, c'est qu'elle vient d'abuser les Investigateurs. Elle a été dans le bureau de son père, elle a rapidement détaché les pages du *Manuscrit* et d'un autre livre de la même épaissure. Puis elle a pris les pages de ce livre qu'elle a mis dans la reliure des *Manuscrits* et vice versa. Le livre qui a brûlé dans le brasier n'est rien d'autre qu'un inoffensif livre placé entre la couverture du *Manuscrit*.

Elle descendra ensuite et annoncera que Ricoletti est perdu. Vivant ou mort, il ne représente plus une menace et la malédiction du Dieu Eléphant s'achève. Ce n'est plus qu'une hideuse statue qui ne peut plus faire de mal. Si des Investigateurs ont été tués dans la maison de Ricoletti, et que l'on a emmené leurs corps, elle suggérera de les faire brûler dans le fourneau de façon à éviter toute corrélation possible avec l'agression de Ricoletti. Si les Investigateurs hésitent, elle leur fera remarquer qu'il est plus facile d'expliquer la disparition d'un de leur camarade que sa mort. A cela, Violet ajoutera qu'elle va aller se coucher. Elle invitera ensuite coquettement son ex-petit-ami à passer la nuit là, faisant comprendre aux autres qu'ils feraient mieux de rentrer et de se reposer.

Le jour d'après, les Investigateurs seront convoqués par la police et seront interrogés sur l'affaire Ricoletti à cause de leur implication avec Staunton. A moins qu'ils n'aient été très imprudents — en laissant derrière eux des empreintes digitales, des douilles d'armes automatiques, ou Ricoletti bien vivant capable de les identifier — la police ne pourra retenir aucune preuve contre eux, surtout si « Violet » témoigne en leur faveur en disant qu'ils étaient tous chez elle le soir du crime.

A ce moment, tout laisse croire aux joueurs que le scénario se termine avec la destruction du livre et la mort ou la défaite — si c'est le cas — de Ricoletti. Pour renforcer cette croyance, le Gardien peut, s'il le désire, décerner aux joueurs des points de SAN, de façon raisonnable, pour avoir tué ou vaincu Ricoletti et sans avoir contribuer à la destruction du volume. Si un Investigateur s'est emparé d'autres livres de la bibliothèque de Ricoletti, il pourra les conserver, bien que Staunton-Violet puisse les lui emprunter ultérieurement. Le Gardien devra noter les poins de SAN qu'il aura décerné aux Investigateurs, puisqu'il devra les retirer plus tard dans le scénario lorsque ceux-ci se rendront compte qu'ils se sont fait berner en aidant la mauvaise personne et en ayant (peut-être) tué le mauvais personnage. Il n'y aura pas d'autre pénalité mais lorsque les « faux points » de SAN seront retirés, il faudra tenir compte des chances d'apparition d'une folie quelconque.

Interlude

Maintenant nous arrivons à une période qui variera en fonction de la nature exacte de la campagne du Gardien. S'il poursuit une campagne continue avec des joueurs attentifs, il peut souhaiter insérer une ou deux aventures de son cru pendant cette période. Sinon, il peut arrêter le jeu à cet endroit, et le continuer à une prochaine séance. Nous suggérons de ne pas introduire un nouveau scénario complet entre la fin de la première partie de ce scénario et le début de la seconde. De toute manière, les *éditions Chaosium*, comme *L'asile et autres contes*, *Le compagnon de Cthulhu*, et d'autres travaux similaires contiennent des scénarios qui peuvent être utilisés durant l'intérim, si le Gardien n'a pas envie de créer son propre scénario pour remplir ce laps de temps. Des campagnes complètent, comme celles que l'on trouve dans « *Les ombres de Yog-Sothoth* », « *Les masques de Nyarlathotep* » et « *Les Fungi de Yuggoth* » ne conviennent pas ici. Ils sont interminables et possèdent leur propre règlement, et des personnages importants dans ce scénario pourraient devenir fous ou y trouver la mort.

De toute façon, l'interlude se déroulera sur un ou deux mois de temps de jeu, période pendant laquelle Staunton-Violet poursuit son projet d'utiliser Chaugnar Faugn, aveuglément inconsciente du fait que le Dieu Eléphant se sert d'elle depuis le début. Elle continuera à entretenir des relations avec son ancien amant et deviendra un personnage non-joueur permanent dans la campagne, veillant aux alibis des joueurs, à leur hébergement, à leurs éventuels besoins financiers et autres nécessités. De plus elle renouera ses liens avec son ex-amant qui deviendra à nouveau son petit-ami. Elle ne sera pas vraiment mêlée à d'autres aventures pendant cet intermède mais elle sera toujours là pour souhaiter bonne chance à son ami quand il partira et pour l'accueillir quand l'aventure prendra fin.

Cette période intermédiaire permettra aussi aux joueurs de créer de nouveaux personnages pour remplacer ceux qui seront morts pendant la première partie du scénario.

L'amant de Violet sera victime d'évanouissements et de trous de mémoire pendant cette période. Le Gardien devra manœuvrer de telle sorte que le joueur puisse attribuer cela aux événements survenus pendant cette période intermédiaire. Ces malaises résultent des transferts d'esprit entre Violet et l'Investigateur. Celle-ci perfectionne son sort sur lui pour abaisser sa résistance lors du transfert final.

Les Investigateurs entendront régulièrement parler des mystérieuses disparitions survenues dans le milieu académique de l'université. Si le Gardien a l'esprit particulièrement tortueux, il peut même faire contacter les Investigateurs par quelqu'un de l'extérieur qui les tiendra au courant de ces disparitions. Si une investigation est menée, elle ne conduira qu'à des impasses, bien que deux personnes raconteront de concert avoir vu deux des personnes disparues en compagnie d'une femme qu'ils n'ont pas vue d'assez près pour pouvoir l'identifier. Si d'aventure les Investigateurs décident d'entreprendre des recherches, ils découvriront des vêtements en loque couverts de sang dans le fourneau des Staunton. Ils n'auront aucune raison de le faire avant le transfert final de conscience et la libération de Chaugnar Faugn. Le Gardien devra faire tout son possible pour que les disparitions n'aient pas l'air d'avoir un lien avec l'affaire Staunton-Ricoletti.

En fait ce qui se passe réellement c'est que Staunton-Violet tente de tromper les hommes de Chaugnar Faugn. Dans sa folie, elle croit qu'ils l'ont vue, sous la forme de Staunton, alors qu'elle utilisait la clef du musée de Staunton pour approcher la statue. Après avoir rassasié Chaugnar Faugn, elle rapporte les corps chez elle et incinère et qu'il en reste. Elle connaît l'horaire des tours de garde et peut facilement les éviter. Elle pense qu'elle fait cela en prévision de sa vengeance contre Ricoletti (s'il est toujours en vie) ou pour préparer la destruction de ceux qui indirectement ont causé la mort de Violet dans le corps de Staunton (c'est-à-dire les Investigateurs). En fait, elle fait cela sur l'ordre de Chaugnar Faugn lui-même, qui a besoin d'être nourri afin de reprendre des forces pour revenir sur terre et gouverner le monde.

Maintenant que les meurtres ont cessé après la seconde disparition et Henderson chargé de l'enquête sur cette affaire sensationnelle, la police proclamera qu'elle est sur plusieurs pistes. Henderson ne sera pas content s'il tombe à nouveau sur les Investigateurs pour la même affaire.

Les Investigateurs peuvent également profiter de cette période pour entreprendre des recherches dans les bibliothèques ou approfondir les informations qu'ils auraient pu laisser de côté s'ils pensent que c'est le moment propice.

La période d'interlude se termine avec la découverte au musée d'un nouveau meurtre à sensation. La victime fait partie du personnel de l'université. Le corps fut abandonné car un employé revint au musée pour y travailler de nuit et Staunton-Violet n'eut pas assez de temps pour cacher le corps — et n'était pas encore prête pour lâcher Chaugnar Faugn contre ceux qui ne le méritait pas. De toute manière Chaugnar Faugn n'avait plus faim après avoir dévoré sa victime. Elle s'enfuit donc et ne dissimula pas le corps.

Après ce meurtre, le moment était venu de libérer Chaugnar Faugn et d'opérer le dernier transfert de conscience avec l'amant de Violet.

La deuxième alternative du Gardien, une fois qu'il pense avoir trouvé le joueur, est de ne pas lui dévoiler exactement ce qui va se passer, mais plutôt de lui expliquer vaguement les événements et de lui donner des instructions écrites, spécifiant la manière dont il doit agir à certains moments, en le signalant par un mot de code, une phrase ou un geste. Le joueur devra agir suivant les instructions reçues et ensuite il devra affirmer qu'il ne sait rien de ce qui vient de se produire, prétextant des trous de mémoire ou des évanouissements. Quand nous avons testé cette méthode, cela a remarquablement marché et aucun des joueurs n'a soupçonné ce qui se passait jusqu'au transfert final de conscience. A nouveau, pour savoir si une telle méthode peut s'appliquer sur votre groupe, c'est à vous, Gardien, de prévoir le tempérament, les capacités et l'enthousiasme pour le rôle d'acteur de vos joueurs.

Le loup dans la bergerie

Option pour Joueurs Expérimentés

Une période pour ajouter une intrigue supplémentaire au scénario, et pour s'assurer que l'assaut de la maison Ricoletti et les événements suivants vont dans le sens de Staunton, est d'utiliser l'option « le loup dans la bergerie ». Cela contraint le Gardien à avoir un complice parmi les joueurs qui entrera dans son jeu durant le temps que Violet-Staunton fera le transfert de conscience avec son amant. Bien sûr ce joueur devra prendre la place de l'amant. Il y a d'ailleurs diverses façons d'utiliser cette option. La plus simple et la moins satisfaisante est que le Gardien, tout simplement, joue l'Investigateur comme un personnage non joueur, soit à travers tout le jeu, soit en suspendant le personnage pendant le temps que Staunton occupe son corps. Naturellement, à moins que le Gardien n'ait l'habitude de prendre en cours de jeu le rôle d'un des Investigateurs comme un personnage non -joueur, même le plus faible des joueurs (qui d'ailleurs n'aurait pas fait long feu dans une campagne de l'*Appel de Cthulhu)* saura que quelque chose d'étrange se passe.

En fait, une méthode beaucoup plus efficace est d'avoir un joueur de mèche avec le Gardien pour jouer le rôle de Staunton à chaque fois que Staunton prend possession de lui. Pour que cette option marche, il faut que le Gardien connaisse bien ses joueurs.

Si le Gardien décide d'utiliser un des joueurs comme collaborateur dans le groupe, il devra choisir quelqu'un qui se prête vraiment au jeu de rôle et qui appréciera une telle partie au risque d'encourir le mécontentement des autres joueurs. Il est inutile d'ajouter que si le fait de jouer « le loup dans la bergerie » cause des querelles et des mécontentements au sein du groupe, il est préférable de ne pas l'utiliser. Cependant, nous pensons que bon nombre de joueurs matures, dans l'*Appel de Cthulhu*, seraient amusés plutôt que fâchés par l'utilisation d'une telle méthode, du moins après coup.

Une fois que le Gardien pense avoir trouvé le personnage qui sera à la fois capable et d'accord pour assurer la corvée de l'agent-double, le Gardien pourra choisir entre deux alternatives. La première est de mettre au courant l'Investigateur sur tout ce qui va se passer, lui donnant des consignes sur la manière dont il devra agir lorsqu'il deviendra Staunton. Cela gâcherait quelques surprises du scénario pour le joueur, jusqu'à ce que le transfert final de conscience s'opère et dans ce cas, le joueur jouera son vieux personnage dans le corps de Violet et son propre corps sera Staunton. Il y a également des chances pour que le joueur, par inadvertance, dévoile quelques ficelles du scénario aux autres joueurs ; il pourrait également hésiter sur le fait de doubler ses amis, surtout lorsque cela se terminera par la mort de leur personnage.

Le transfert final de conscience

Avec ce nouveau meurtre à sensation au musée et certain d'attirer l'attention des Investigateurs sur le fait que, la menace de Shaugnar Faugn n'est pas terminée comme Violet le leur avait fait croire, Staunton décidera qu'il s'est suffisamment familiarisé avec le corps de l'amant de Violet pour s'en emparer et disparaître, jusqu'à ce que le Dieu Eléphant soit près à assouvir sa vengeance sur ceux qui ont causé la mort de sa fille. Staunton-Violet groupera toutes les choses qu'elle jugera nécessaires pour l'accomplissement de cette tâche, ainsi que tout ce qui pourrait amener les Investigateurs à découvrir l'endroit où il a l'intention de se cacher avec son horrible compagnon.

Staunton prendra ensuite un somnifère alors qu'il se trouve dans le corps de Violet et lorsque le sommeil s'emparera de lui, il fera le transfert de conscience avec l'infortuné Investigateur.

Staunton fera l'échange avec l'Investigateur lorsque celui-ci se retrouvera seul. Une fois dans son corps, Staunton placera en lieu sûr tous les documents concernant le mythe de Cthulhu que l'Investigateur possède chez lui et il se rendra ensuite à la maison Staunton. Là, il enfermera le corps de Violet (avec l'esprit de son amant) dans le bureau. Cette pièce ne comporte pas de fenêtre et possède une porte en chêne massif que le corps de violet sera incapable de défoncer. Staunton s'imagine qu'en la laissant là, il gagnera du temps avant que les Investigateurs ne la retrouvent et ne découvrent en même temps ce qui s'est passé. Il a caché tout ce qui pourrait servir d'indice aux Investigateurs et qui les aiderait dans leurs recherches — du moins le pensera-t-il — (en effet, dans sa hâte, il a complètement oublié son carnet de notes dans lequel il a inscrit tout son plan). Quand il s'en souviendra, il sera trop tard pour faire marche arrière sans encourir le risque de rencontrer les autres Investigateurs. D'ailleurs pensera-t-il, le lieu de sa cachette n'est pas mentionné dans le carnet de notes et le fait d'apprendre ce qui se passe ne pourra être d'aucun secours à ses poursuivants. Surtout lorsqu'il aura lancé Chaugnar Faugn à leurs trousses.

L'Investigateur, maintenant sous l'apparence de Violet, doit simplement être averti qu'il s'est évanoui. La deuxième chose qu'il apprend c'est qu'il vient de reprendre ses esprits et qu'il a l'impression d'être drogué. La pièce dans laquelle il se trouve est dans la pénombre, et de toute manière il n'y a aucune source de lumière. S'il demande à inspecter les lieux, le Gardien lui décrira le mobilier, les livres, etc., comme il l'entend. Le Gardien peut aussi lui faire remarquer qu'il se sent bizarre, pas tout à fait bien mais qu'apparemment cela ne vient pas du fait d'avoir été drogué. Si l'Investigateur touche son corps ou fait un acte qui révélerait son état, le Gardien devra l'informer qu'il a maintenant l'impression d'être une femme. En entendant cela, le joueur devra faire un jet sous la SAN ou perdre

1D8 points de SAN. Si le jet est réussi, il perdra tout de même un point. Il ne pourra rien tenter pour réussir à sortir de la pièce dans laquelle il a été enfermé. Si le personnage réussit à allumer une lumière (Staunton les a débranchées, cela prendra quelque temps) ou s'il allume une allumette, il découvrira qu'il n'est pas aveugle et qu'il est maintenant « elle » — en fait Violet. Le Gardien peut aussi l'informer, alors qu'elle s'éveille qu'elle entend du bruit de l'extérieur. Il s'agit bien entendu de Staunton dans le vrai corps de l'Investigateur, qui efface toutes les traces avant de s'enfuir. Même s'il crie, (et là aussi l'Investigateur se rendra compte de l'anomalie — sa voix semble être celle d'une femme — en fait celle de Violet) Staunton ne répondra pas et, une fois qu'il aura quitté les lieux, personne ne sera en mesure de l'entendre crier jusqu'à l'arrivée des Investigateurs.

Le Gardien devra communiquer toutes ces informations au joueur, en privé, de manière à ce que les autres Investigateurs ne sachent pas ce qui se passe, tant qu'ils n'auront pas découvert leur camarade dans le corps de Violet. Si un entretien en privé n'est pas possible, le Gardien devra taire ces informations jusqu'à ce que l'Investigateur-Violet soit découvert et libéré.

Le reste des Investigateurs réalisera certainement qu'il y a quelque chose qui ne va pas, lorsqu'ils ne pourront pas contacter leur camarade (à moins qu'il n'ait échoué à une mission dont il aurait été chargé). Personne ne répond au téléphone. S'ils se rendent chez lui, il sera absent, la porte sera verrouillée et tout sera à sa place, excepté le fait que tous les livres du Mythe dont l'Investigateur était en possession ont disparu. Staunton est tellement obsédé par ce point, qu'il n'a même pas pensé à changer de vêtements.

Si les Investigateurs décident alors de se rendre chez Violet pour discuter de cette histoire, ils trouveront la maison complètement verrouillée. Lorsqu'ils arriveront, la nuit sera tombée, mais ils ne verront pas de lumière. Bien sûr, personne ne répondra au téléphone s'ils essaient d'appeler. Ils devront fournir quelques efforts pour pénétrer dans la maison des Staunton (comme il était mentionné précédemment dans la description de la maison). Une fois à l'intérieur et même s'ils n'ont pas fait de bruit (tous ceux qui entrent peuvent faire un jet sous la Discrétion), ils entendront Violet appeler à l'aide, et pourront grâce à sa voix remonter jusqu'au bureau. Une fois qu'ils l'auront délivrée, ils auront le choc de leur vie.

Pour laisser aux Investigateurs le soin de deviner ce qui se passe le Gardien devrait continuer à jouer Violet comme un personnage non-joueur. Jusqu'à ce que le groupe soit convaincu qu'il s'agit bien de leur camarade sous l'apparence de Violet et qu'il ne s'agit absolument pas d'une blague. Si le Gardien a su décrire en privé au joueur ce qui lui arrive, il peut lui demander de décrire la façon dont il compte s'y prendre pour convaincre ses amis qu'il est *lui-même* mais dans le corps de Violet. A moins que le Gardien lui-même ne montre au joueur la façon dont il devra interpréter son rôle pour convaincre les Investigateurs qu'il *est* leur camarade dans le corps d'une femme. Bien sûr, une fois que le joueur dont le personnage a fait le transfert de corps commence à jouer le rôle de Violet, les autres sauront qu'elle est ce qu'elle prétend être.

Quand tout le monde sera convaincu que Violet est en fait leur ami, prisonnier de son corps, ou lorsqu'ils auront décidé de l'accepter comme tel pour le moment, le joueur pourra commencer à jouer son personnage sous l'apparence de Violet. La plupart du temps, il voudra chercher des indices qui lui fourniraient des explications et le renseigneraient sur la façon de réintégrer son corps. A l'exception du bureau, il n'y a aucun indice dans la maison. Tous les tiroirs du bureau sont ouverts et vides. S'ils se rappellent le contenu de ces tiroirs (contenant la quittance de l'entrepôt) ils peuvent avoir un indice sur l'endroit où trouver Staunton sous l'apparence de leur ami. S'ils se rappellent le premier récit de Violet, rapportant le déplacement du Dieu Eléphant au musée, à partir de l'entrepôt où on l'avait déposé, cela peut leur donner un premier indice, surtout lorsqu'ils se souviendront que la série de meurtres à sensation avait commencé dans ce quartier. Les Investigateurs trouveront enfin, le carnet de notes du professeur, sur le bureau, à l'endroit où il l'avait oublié. S'ils le lisent, ils trouveront des notes expliquant le transfert de conscience ainsi que les plans du professeur Staunton concernant l'amant de Violet. Le carnet révèlera aussi le projet formé par le professeur de tuer l'Investigateur une fois qu'il se sera approprié son corps.

Pourquoi n'a-t-il pas tué l'Investigateur, voilà une question qui les fera réfléchir, jusqu'à ce qu'ils découvrent la vérité : même fou, Staunton aime encore sa fille et regrette sa mort (ce fait est souligné maintes fois dans le carnet de notes) lorsqu'il découvrit qu'il aimait toujours Violet, le professeur ne put se résoudre à toucher au corps de Violet, même si elle ne l'habitait plus. C'est pourquoi, il la laissa là, laissant aux Investigateurs le soin de la retrouver, s'ils le pouvaient. S'ils ne l'avaient pas découverte avant qu'elle ne soit morte de faim, au moins il n'aurait pas été directement responsable de sa mort. Si les Investigateurs arrivent à ce raisonnement, ils pourront par la suite l'utiliser contre Staunton, s'ils parviennent à la découvrir rapidement. S'ils n'arrivent pas à le localiser avant qu'il n'envoie Chaugnar Faugn aux trousses de Ricoletti (si celui-ci est toujours en vie) et par la suite à leurs trousses, la personnalité de Staunton se dégradera trop rapidement par la proximité du pouvoir maléfique du Dieu Eléphant, pour éprouver de quelconques sentiments même envers Violet. Lorsque les Investigateurs délivreront l'amant-Violet, le Gardien devra lui donner ses nouvelles compétences et pouvoirs. Ses caractéristiques restent celles de Violet, à part le fait que INT, SAN, EDU, et POU sont ceux de l'amant. Toutes les compétences académiques acquises par l'Investigateur sont maintenues, mais aucune de celles de Violet ne sera connue. Toutefois, toutes les compétences physiques (attribuées par le Gardien) devront être la moyenne de celle de l'amant et de Violet, ce qui représente les réflexes de Violet et l'expérience ou le manque d'expérience de l'Investigateur, dans la compétence.

En tant que Violet, elle n'aura pas accès aux fonds matériels de l'Investigateur — comptes en banques... — étant donné qu'elle ne peut vraisemblablement pas se faire passer pour l'Investigateur une fois à l'extérieur du groupe. De plus, il lui sera impossible d'imiter la signature de Violet ce qui lui interdira toute démarche nécessitant une signature.

La disparition du Dieu Eléphant

La nuit du transfert final de conscience, Chaugnar Faugn disparaîtra du musée. Une fois qu'il aura intégré le corps de l'Investigateur, Staunton passera la journée à préparer diverses choses dans l'entrepôt qu'il a loué. Il installera son quartier général dans l'un des bureaux. Il abandonnera la voiture de l'Investigateur (ou celle de Violet si l'Investigateur n'en avait pas) quelque part dans le district.

Quoi qu'il en soit, les Investigateurs découvriront que Chaugnar Faugn a disparu du musée, et ils réaliseront qu'il sera trop tard pour arrêter Staunton et Chaugnar Faugn dans leurs affreux projets. Les Investigateurs réaliseront également que Ricoletti était en fait innocent. S'il est toujours en vie, et qu'il s'est remis de son attaque cardiaque, ils peuvent désirer le contacter. Mais cependant ils risquent d'avoir les difficultés habituelles car Ricoletti n'est pas près d'avoir de bons sentiments à leur égard.

Cette nuit-là, Staunton invoqua le dieu pour qu'il se joigne à lui. Il est bien entendu en contact mental avec le dieu et ceci depuis que Chaugnar Faugn a commencé à le posséder.

Chaugnar Faugn est alors descendu de son piédestal, et a traversé le mur du musée, laissant derrière lui un trou de taille appréciable. La première fois que les Investigateurs entendront parler de cet événement sera soit par la radio (surtout s'ils captent la fréquence de la police) ou soit parce qu'éventuellement Henderson, à leur grand étonnement, les appellera et leur demandera de venir le rejoindre au musée. Cette demande d'Henderson viendra du fait que les Investigateurs n'ont pas cessé de fourrer leur nez dans cette

enquête et qu'il tient à voir leurs réactions face à cet événement, parce qu'il le considère du même ordre que celui qui s'est produit à la maison de Staunton. Il est possible que les Investigateurs décident d'eux-mêmes de se rendre au musée cette nuit-là, soit simplement pour fouiner aux alentours, soit parce qu'ils ont l'intention de détruire le Dieu Eléphant. S'ils le font, Chaugnar Faugn sra parti et la police déjà sur les lieux. Ils peuvent avoir à trouver rapidement des explications s'ils ont apporté des explosifs ou d'autres choses en vue de les utiliser contre l'Idole.

Quelle que soit la façon dont les Investigateurs apprennent la disparition de Chaugnar Faugn du musée, ils devraient réaliser qu'il est trop tard pour empêcher Staunton et le dieu de poursuivre la réalisation de leurs horribles projets. Ils devraient aussi se rendre compte à ce moment que Ricoletti était innocent. S'il est toujours en vie, et s'il s'est remis de son attaque cardiaque, ils pourront rencontrer les difficultés habituelles, et Ricoletti sera difficilement enclin à manifester envers eux beaucoup d'enthousiasme.

Si les Investigateurs questionnent Henderson au sujet de la disparition du Dieu Eléphant, ils entendront la dernière théorie policière selon laquelle quelqu'un a démoli le mur du musée à l'aide d'explosifs, dérobant la statue et abandonnant le piédestal. S'ils questionnent Henderson sur les responsables et les raisons de leur acte, il semblera mal à l'aise et murmurera quelque chose au sujet d'anarchistes... « une bande de cinglés... » « ferait n'importe quoi... ». Si les Investigateurs font remarquer que le mur a été percé de l'intérieur et non pas de l'extérieur ; demandent si quelqu'un déclare avoir entendu l'explosion ; questionnent sur la façon dont l'idole a été enlevée de son piédestal sans aucune trace d'outils, d'explosifs ou autres ; et pourquoi quelqu'un désirerait s'emparer de la statue et laisser le piédestal, Henderson murmurera « Nous travaillons dans ce sens ». Si les Investigateurs semblent sceptiques, Henderson s'irritera et leur demandera leur avis sur l'affaire. Tout dépendra de l'opinion qu'il a des Investigateurs, car autrement ce ne sera qu'une question de forme. Quelle que soit son attitude, il n'est pas décidé à écouter un charabia à propos d'occulte ou de statut qui marche et il les interrompra en jurant comme un charretier. Soupçonneux, il peut également s'enquérir de l'Investigateur absent et des raisons de la présence de Violet dans le groupe, alors que son ami n'est pas avec elle. Si le groupe désire faire une déclaration sur la disparition de leur ami, un policier les accompagnera au poste et enregistrera leur déposition. Il terminera en leur disant de ne pas quitter la ville.

Après des recherches approfondies, Henderson sera certainement de plus en plus désorienté et peut-être alors plus ouvert aux théories qu'énonceront les Investigateurs surtout s'ils ont la sagesse de concocter une histoire assez réaliste pour qu'Henderson les croit.



Les Meurtres à Sensation Continuent

La Chasse au Dieu est Ouverte

Le jour suivant l'évasion de Chaugnar Faugn du musée, sera une journée très fustrante pour les Investigateurs car aucune trace susceptible de les mener à Staunton où à son Dieu, n'aura été découverte. S'ils l'ont oublié ou s'ils n'en ont pas entendu parler plus tôt, ils peuvent se rappeler que Tesla a récemment visité le coin, une piste qui, s'ils la suivent les mènera à Wladimir Trepoff et à son intention. Ils peuvent également tenter de contacter Ricoletti si celui-ci est toujours en vie.

Si quelqu'un a eu l'idée de chercher des indices pour découvrir l'emplacement de l'entrepôt de Staunton, il peut poursuivre dans cette direction car cela leur permettra de prendre une grosse avance sur leur bourreau.

Quoique les Investigateurs décident de faire de leur temps, ce ne sera pas avant le lendemain qu'ils pourront découvrir la première véritable piste qui les mènera au nouvel abri de Chaugnar Faugn. Les journaux du matin diffusent : « Nouveau Meurtre Sensationnel dans le quartier des entrepôts ». L'article relate qu'à l'aube un agent de police fut découvert aux abords de l'entrepôt. Il semblerait qu'il soit mort de façon brutale car son visage était lacéré et le sang avait giclé partout, tout comme dans les précédents-massacres du musée Américain d'Histoire Naturelle.

La police ne fait aucun commentaire sur cette affaire et ne se prononce pas quant aux liens qu'il pourrait y avoir avec les meurtres précédents. Cependant il est évident que l'inspecteur Henderson chargé d'enquêter sur ces meurtres à sensation, non-classés, s'occupe également de cette affaire. Un témoin présumé du meurtre s'est avéré, en fait, être aliéné qui n'arrête pas de raconter qu'il a vu un éléphant à deux pattes — rose sans doute — attaquer l'officier. Le « témoin » a été emmené sous bonne garde et subit actuellement un examen médical.

Cela devrait être un bon tuyau pour les Investigateurs car ils connaissent à présent le nouveau champ d'opération de Chaugnar Faugn, bien que le quartier des entrepôts soit très vaste. Suite au décès de l'officier, Henderson fera de cette affaire une vengeance personnelle et il ne souffrira aucun imbécile et surtout pas les Investigateurs sur les lieux. La police surveillera les lieux à la recherche du coupable. De toute manière, la découverte de la voiture de l'amant de violet abandonnée, ne facilitera pas les relations des Investigateurs avec Henderson.

Si les Investigateurs ne réussissent pas à remonter les pistes qu'ils ont à leur disposition, ils peuvent éventuellement se procurer un plan de l'emplacement présumé de Staunton qu'ils passeront au peigne fin. Les meurtres à sensation se poursuivront au rythme d'un par nuit, dans des coins différents à chaque fois. Si le Gardien a un plan de New York, il peut marquer l'emplacement exact de chaque meurtre et le montrer aux Investigateurs s'ils le lui demandent. Ces marques forment une ébauche de cercle et des Investigateurs avisés devraient penser à entreprendre des recherches sur l'emplacement central. Après cinq nuits de recherche, s'ils n'ont toujours pas découvert le repaire de Staunton, ils perdront l'initiative. La nuit suivante, Staunton recommencera sa vengeance meurtrière, en envoyant Chaugnar Faugn aux trousses de Ricoletti — s'il est toujours en vie — puis aux trousses des Investigateurs à raison d'un par nuit. Si à ce stade, les Investigateurs n'ont toujours pas découvert l'endroit, ils ne devront pas se plaindre du sort de leur personnage. Avec une défense organisée et en utilisant éventuellement la Machine spatio-temporelle mentionnée ultérieurement, ainsi que la magie noire, le groupe pourrait être capable de battre le Grand Ancien, Chaugnar Faugn et se préserver de futures attaques. Dans ce cas Staunton prendra la fuite et restera une menace pour des scénarios futurs car il sera toujours en possession de la copie des *Manuscrits Pnakotiques*. Bien sûr le personnage emprisonné dans le corps de Violet conservera l'apparence de celle-ci.

Si Ricoletti est Toujours en Vie

Si Ricoletti n'a pas été tué lors de l'assaut dans sa maison ou si son attaque cardiaque ne lui a pas été fatale, les Investigateurs peuvent désirer le contacter en espérant qu'il puisse les aider à combattre Staunton. S'ils se rendent chez lui, ils seront confrontés aux difficultés décrites précédemment. Son téléphone est débranché. Ricoletti travaille toujours à son mémoire qui a, à présent, l'épaisseur d'un livre, c'est pourquoi il ne désire pas être dérangé. Une pile de journaux encombre maintenant le perron — ce qui indique qu'il est toujours dans l'ignorance des événements extérieurs. S'ils arrivent à attirer son attention en martelant la porte à coups de poing ou en appelant, il se peut qu'il vienne mais ce ne sera que dans le but de les chasser de sa propriété. S'ils veulent être entendus, un Investigateur devra réussir un jet sous (au choix) Baratin, Eloquence ou Discussion et il devra mentionner Staunton et Chaugnar Faugn. Seul un Investigateur devra essayer — s'ils commencent à parler tous à la fois, il leur fermera la porte au nez. Si l'Investigateur réussit, Ricoletti décidera qu'il ferait bien d'écouter leur histoire. Si le jet échoue, il leur dira de décamper avant qu'il n'appelle la police. Si l'Investigateur dans le corps de Violet accompagne le groupe, alors qu'ils se rendent chez Ricoletti, ils doubleront leurs chances de succès en Baratin, Eloquence ou Discussion — car celui-ci apprécie toujours Violet. Une fois convaincu, Ricoletti écoutera d'abord avec impatience puis avec un intérêt croissant. Les Investigateurs devront le convaincre que les événements sont aussi graves qu'ils le disent, soit en lui parlant des *Manuscrits Pnakotiques* qu'ils lui ont dérobés (il était tellement absorbé par son travail qu'il n'avait même pas remarqué leur disparition) soit en prouvant que Violet n'est par Violet, (par l'écriture...). Tout ceci le convaincra et ils peuvent également produire les articles de journaux concernant les meurtres à sensation, particulièrement le dernier, mentionnant la vision de « l'éléphant ».

Une fois que Ricoletti comprendra le danger, il voudra porter aide aux Investigateurs. Il est attristé par la mort de Violet par l'emprise que le Dieu-Eléphant a sur Staunton — il en est immédiatement conscient — et il expliquera aux Investigateurs que c'est Chaugnar Faugn qui contrôle Staunton maintenant et non le contraire ; bien que le Grand Ancien semble aider les projets de Staunton, aussi longtemps qu'ils desserviront les projets de la déité elle-même. Ricoletti se proposera d'enseigner aux Investigateurs tous les sorts de sa connaissance. Ainsi s'il meurt, ils auront encore une chance. Ricoletti devra passer au moins une journée entière de travail intensif avec son élève (seulement une personne à la fois pourra travailler avec Ricoletti). A la fin de la journée, Ricoletti et son élève devront faire tous deux un jet sous l'Idée. S'ils le réussissent, l'élève aura appris le sort enseigné par Ricoletti.

Si les Investigateurs ne tentent pas de contacter Ricoletti où s'ils abandonnent après avoir essuyé un échec, Ricoletti continuera à travailler son mémoire, ignorant les événements, jusqu'à ce que le Dieu Eléphant soit envoyé à ses trousses pour l'éliminer. S'il est essentiel pour les plans du Gardien, que les Investigateurs contactent Ricoletti, le Gardien pourra les encourager de différentes manières, à essayer de le joindre jusqu'à ce qu'il les reçoive.

La Relation avec Tesla

A ce moment, la situation semble assez sinistre. Cependant, les Investigateurs peuvent maintenant se rappeler l'arrivée de Nikola Tesla dans le pays et peuvent désirer le contacter, probablement pour qu'il les conseille sur la fabrication d'une arme qu'ils pourraient utiliser contre Chaugnar Faugn. Il est de notoriété publique que Tesla s'était investi dans le projet de fabrication d'un rayon de la mort (projet qui hélas n'a jamais abouti) et les Investigateurs pourraient maintenant être intéressés par ses ramifications.

Les Investigateurs ne se rappelleront la visite de Tesla que le dernier jour de sa tournée aux Etats-Unis. S'ils tentent de le contacter, les Investigateurs se rendront compte qu'il n'y a plus qu'une alternative. Le seul moyen dont ils disposent actuellement pour le contacter est de se faire passer pour un industriel prêt à commanditer les projets de construction de Tesla. A moins que l'audacieux Investigateur n'ait un Crédit d'au moins 85 %, il échouera à passer à travers le barrage que représente le garde du corps de Tesla. Dans tous les cas, même s'ils arrivent à s'entretenir

avec Tesla en personne, et qu'ils se lancent dans des discussions concernant les dieux, les transferts de conscience, et les armes hyper-scientifiques, ils seront mis à la porte. Même s'ils le font marcher, ils devront produire un échantillon du support financier dont il a besoin et ils découvriront que Tesla a des idées très arrêtées sur la manière d'utiliser cet argent et sur sa manière de travailler. Aucune de ses idées ne sera d'un appui immédiat pour les Investigateurs bien que ce projet puisse être sans nul doute d'un grand secours pour l'humanité.

A l'origine, et malgré l'espoir que certains Investigateurs peuvent mettre dans sa participation au scénario (une fois qu'on aura attiré leur attention sur son existence) le génie en électricité n'a qu'un rôle à jouer : celui de permettre aux Investigateurs de rencontrer Vladimir Trepoff, le génie excentrique, inventeur et élève incompris de Tesla.

Vladimir Trepoff

Alors que les Investigateurs découvrent combien il est difficile d'approcher Tesla, ils remarqueront un autre personnage se faisant mettre à la porte de l'hôtel par le garde du corps. L'homme se plaindra à voix haute qu'il doit à tout prix rencontrer Tesla afin de lui montrer ce qu'il a fabriqué grâce aux inventions de Tesla, ajoutant qu'à eux deux ils surpasseront toutes les prouesses d'Edison et de tous autres inventeurs depuis la nuit des temps. Il maudira le garde du corps, l'assurant que si Tesla en personne savait ce qui se passait, celui-ci serait flanqué à la porte sur-le-champ. Le garde du corps ricanera et méprisant lui lancera un « c'est ça mon vieux, toi et deux cents autres élus » et le jettera dehors. Le réceptionniste secouera la tête et rétorquera que ce cinglé de Trepoff ne lâchera donc jamais prise. Il ajoutera que le personnel de l'hôtel ainsi que le garde du corps loué par Tesla, passent un temps fou à empêcher que Tesla soit dérangé par ce type, mais que jusqu'à présent leurs efforts avaient porté leurs fruits car Tesla ignorait jusqu'à son existence. Apparemment cet homme est un fou.

Si les Investigateurs suivent Trepoff dans la rue, ils le découvriront en train de se rajuster avec une dignité exagérée et commencer à descendre la rue en marmonnant. Trepoff est une personne de pauvre apparence et lorsque les Investigateurs s'approcheront de lui, ils sentiront son haleine imbibée d'alcool. Il semble être une personne encore moins recommandable que Ricoletti. S'ils engagent la conversation, il sera avide de paroles — et il ne tarira pas d'éloges sur sa personne et son invention. Il se vantera qu'une fois son génie reconnu, il entrera dans l'histoire tout comme Tesla, Edison, Bel, Einstein au même titre que tous ces gens. Si les Investigateurs lui paraissent sympathiques ou intéressés, il leur donnera son numéro de téléphone et ajoutera en leur faisant un clin d'œil : « J'dois voir quelqu'un pour boire un coup. »

Si les Investigateurs décident d'abandonner Trepoff, ils ont de grandes chances de le rencontrer à nouveau dans ou aux alentours de l'entrepôt qu'il a loué pour abriter ses inventions. S'ils obtiennent le numéro de téléphone et qu'ils appellent il s'avérera qu'ils sont à la réception de l'hôtel de passe appartenant à un certain Elmer. On devrait plutôt dire un asile de nuit dégueulasse. L'homme qui répondra, déclarera que Trepoff est sorti et qu'il ne sait pas quand celui-ci va rentrer. Il ajoutera également qu'il est le plus souvent à l'hôtel quand il ne sort pas pour ses inventions. D'ailleurs, ce n'est pas un bureau de renseignements et s'ils veulent lui parler à lui ou à ses voisins ils n'ont qu'à se déplacer.

Si le groupe poursuit fébrilement la piste Trepoff, ils pourront le contacter et il semblera content de les voir. Il commencera à se vanter de sa dernière invention qui selon lui fera l'effet d'une bombe ! Si les Investigateurs demandent de plus amples renseignements (et même s'ils n'en demandent pas) il déclarera fièrement qu'il s'agit d'une machine « Espace-Temps ». Si les Investigateurs semblent intéressés, il deviendra tout à coup aussi méfiant qu'un ivrogne. Si le groupe veut voir ou même utiliser la machine, il voudra d'abord voir la couleur de leur argent. Allez ! Plusieurs centaines de dollars. On n'est jamais trop prudent. Ils pourraient très bien lui voler sa machine et alors le monde ne connaîtrait jamais le génie de Wladimir Trepoff. Il est donc normal qu'ils lui donnent un petit quelque chose pour le protéger. En le rassurant ou en le flattant, les personnages pourront adoucir Trepoff mais celui-ci leur demandera toujours une gratification en espèce s'ils désirent voir son invention. Une fois qu'il tiendra l'argent en mains, Trepoff sera tout sourire et il les conduira à l'entrepôt qui renferme sa plus importante invention : la machine « Espace-Temps ».

La Machine « Espace-Temps »

L'entrepôt de Trepoff est un véritable fouillis. Des fils électriques se débattent avec des bouteilles vides et des livres — dont quelques volumes traitent de l'électronique et de la physique de haut niveau. Un des livres a pour auteur Einstein, et un autre est intitulé *« La dynamique d'un astéroïde »*. Au milieu de l'entrepôt et s'élevant pratiquement jusqu'au plafond, les Investigateurs découvrent un dispositif énorme et complexe, composé d'une douzaine d'électrodes, de pôles générateurs et de condensateurs de Tesla. La structure entière doit peser au moins une tonne et aurait mieux sa place dans un film plutôt que dans un entrepôt. Trepoff pointant le doigt dans sa direction, annoncera fièrement : « la Machine Espace-Temps ». Si quelqu'un s'exclame : « tout cela ! » il secouera la tête en disant : « non, non, non ça c'est ce qui la charge, ce qui lui donne son énergie ». Il montrera du doigt un engin plus petit niché au pied de l'appareil et déclarera qu'il s'agit de la Machine Espace-Temps.

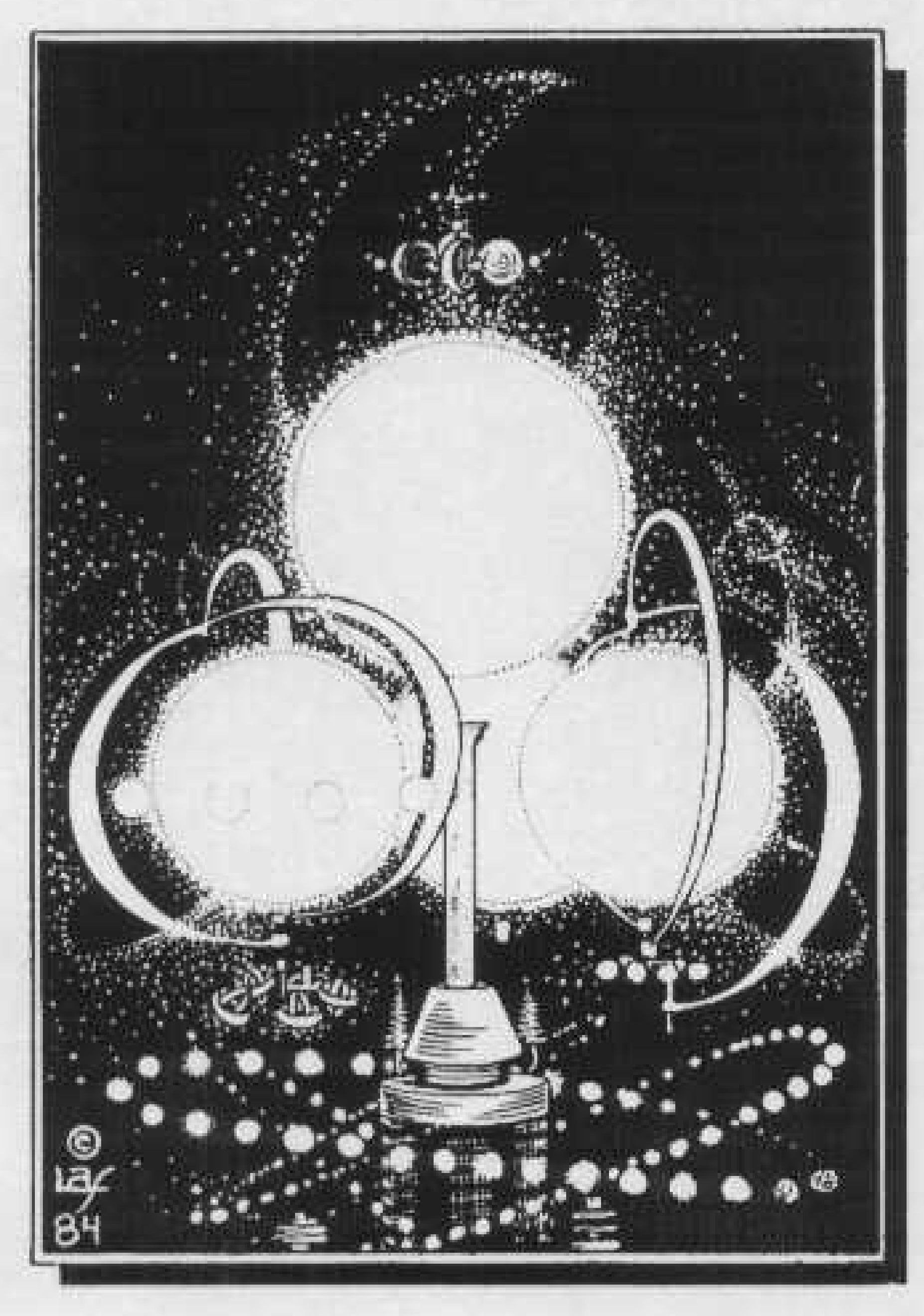
La machine baptisée donc Machine Espace-Temps est un étrange aggloméral de sphères métalliques et de demi-sphères, de grands globes bleuâtres, entourés de minuscules grappes d'hémisphères et de quart de sphères dont les surfaces convergent de manière surnaturelle. De ces grands globes métalliques, les croissants aux extrémités convergentes forment des angles grotesques. Elle mesure environ un mètre de haut et l'on pourrait croire qu'il faudrait la force de deux hommes pour la soulever, non sans difficulté (elle a une taille 20).

Si les Investigateurs s'enquièrent sur son fonctionnement, Trepoff leur proposera une petite démonstration à condition cependant qu'ils soient dans sa bonne grâce en félicitant son génie et en lui proposant un pot. Il demandera un peu plus d'argent. Une fois l'accord conclu, Trepoff leur fera une démonstration. Il s'avancera, saisira une manette qu'il abaissera, et la machine s'animera. D'abord les petites sphères et les croissants tourneront rapidement alors que les larges sphères tourneront plus lentement ; puis les grandes sphères accélèreront leur mouvement alors que les petites s'arrêteront presque, enfin elles tourneront toutes à l'unisson. Toutes les sphères s'arrêteront un court instant, tandis que leur force rotative semblera se déverser sur les croissants en mouvement. Puis les croissants s'arrêteront tandis que les sphères tourneront sur un temps variable, de plus en plus vite jusqu'à ce que leur mouvement semble inverser la rotation des croissants. Puis les croissants et les sphères bougeront à l'unisson, de plus en plus vite, jusqu'à ce que la masse entière semble se fondre en un blasphème géométrique — un triangle oblong avec une face non euclidienne. Il est à la fois isocèle et équilatérale, convexe et concave. Quiconque regardera, devra réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D4 points de SAN. Si les Investigateurs demandent ce qui arrivent, Trepoff leur répondra que la machine est partiellement entrée dans la quatrième dimension. Puis il leur conseillera de regarder. Pendant un instant rien ne se produira. Alors un rayon de lumière verdâtre et aveuglant, inondant l'intérieur de tout l'entrepôt, jaillira du centre de la figure géométrique démentiellement déformée et tracera un cercle parfait sur le mur intérieur de l'entrepôt. Soudain le mur deviendra transparent et il disparaîtra. Trepoff jurera et il se précipitera sur la machine pour abaisser le levier de commande. Le

rayon lumineux disparaîtra et la forme géométrique s'estompera, devenant de moins en moins visible, la machine apparaîtra dans sa forme originelle avec ses sphères et ses croissants.

Si les Investigateurs demandent des explications, Trepoff marmonnera qu'il ne connait pas encore tous les défauts de son invention et qu'il n'est encore qu'au stade du tâtonnement et qu'elle est beaucoup plus puissante que prévue. Il se préoccupe davantage de la façon dont il va rembourser le mur. Si les Investigateurs persistent dans leurs questions concernant le mur, et le pouvoir de la machine, il s'animera et expliquera que le rayon lumineux a inversé l'entropie du mur, lui faisant remonter le cours du temps au hasard et l'envoyant à une époque antérieure à son existence. Pour le moment il ne sait pas encore si ce que le rayon lumineux vise cesse d'exister ou s'il est propulsé dans le temps à une époque intermédiaire du passé. Il espère le découvrir en poursuivant ses recherches. Si on lui demande s'il est capable de faire revenir le mur, il repondra faiblement : « Pas encore mais j'y travaille ».

Si les Investigateurs pensent que la Machine Espace-Temps peut être utilisée comme arme contre Chaugnard Faugn, ils auront raison. Ricoletti — s'il est toujours en vie et présent — leur confirmera que si le mécanisme fonctionne comme Trepoff l'affirme, il pourrait alors inverser l'entropie de Chaugnar Faugn et le renvoyer dans des temps antérieurs à son existence, mettant ainsi un point final à sa menace. Cependant s'ils parlent de déplacer l'engin pour le tester ailleurs, Trepoff protestera, déclarant qu'il faut encore y travailler, et qu'il n'est pas assez précis pour être opérationnel de la manière dont il le désire. Il donnera également comme arguments qu'il n'a pas de repaires ou autres indications lui permettant de savoir comment manœuvrer correctement les manettes pour faire fonctionner la machine — pour le moment il sait la mettre en marche. Pour une raison quelconque, elle semble fonctionner différemment à chaque fois qu'il l'utilise. Il expliquera qu'il fait fonctionner la machine d'instinct et que cela vient d'une espèce d'union mystique existant entre la machine et son inventeur, mais qu'il lui faut un certain temps pour la régler convenablement.



Comme les Investigateurs sont incapables d'attirer Chaugnar Faugn sur eux tant que Staunton ne lui en a pas donné l'ordre, ils n'auront donc pas le choix et ils n'ont plus qu'à accepter les conditions de Treppof. S'ils décident d'écarter Trepoff de leur chemin, et s'ils tentent de s'emparer de la machine, ils devront également emporter l'énorme amplificateur/distributeur d'énergie car sans cela la machine ne fonctionnera pas. D'autre part, tout comme Trepoff l'avait assuré elle marche de façon irrégulière. Toute personne — mise à part Trepoff — qui tente d'utiliser la machine, devra d'abord faire un jet sous la Chance. Si le jet est réussi, le rayon lumineux s'actionnera et il visera au hasard, car seul Trepoff peut le maîtriser. Si le jet échoue, alors la machine se désagrègera d'elle-même sous l'effet du rayon ainsi que quiconque se trouvant dans son rayon d'activité qui est d'environ trois mètres, y compris les Investigateurs.

Si les Investigateurs demandent à Trepoff la durée des travaux, celui-ci leur répondra évasivement que cela peut varier entre un jour, une semaine ou peut-être plus. Il insinuera qu'un homme peut mourir de soif durant cette période. Si les Investigateurs comprennent et acceptent de lui payer à boire, il ajoutera qu'un de ses meilleurs amis lui rend de temps à autre visite et qu'il va d'ailleurs arriver. Quand l'homme, un bootlegger à l'aspect crasseux arrivera, Trepoff compte sur ses nouveaux amis pour qu'ils lui payent quelques bons coups à boire. Toutefois les Investigateurs devront se montrer prudents au risque de voir Trepoff sombrer dans un coma éthylique d'où il sera impossible de le tirer, faisant perdre ainsi au moins une journée de travail. Lorsqu'il se réveillera, s'il reste encore de l'alcool, il continuera à boire et ressombrera si les Investigateurs ne l'en empêchent pas.

Pendant que Trepoff travaille sur la machine (ou cuve son vin) les Investigateurs peuvent en profiter pour continuer à rechercher l'entrepôt de Staunton. Ils peuvent également rendre visite à Henderson, ou encore faire une mise au point de la situation. Lorsque le Gardien sera prêt pour l'ultime confrontation entre la Machine Espace-Temps et le Grand Ancien, Trepoff annoncera que la machine est fin prête. Il insistera auprès des Investigateurs pour qu'ils le laissent aux commandes de la machine, leur faisant remarquer qu'il n'y a toujours pas de compteurs ou autres indicateurs. Il expliquera que vu l'agencement de la machine, il est impossible d'en fabriquer, et qu'il est le seul sachant la faire fonctionner correctement. C'est pourquoi, là où la machine ira, il ira également.

Si les Investigateurs lui expliquent où ils veulent aller et pourquoi, Trepoff ne les croira pas, il sera cependant impatient d'y aller et de tester sa machine bien que pensant qu'on lui cache la vérité pour le tenir à l'écart.

Il voudra alors porter un toast final pour célébrer l'achèvement des travaux, amenant les Investigateurs à force de cajoleries à lui offrir un petit verre, « s'il vous plaît ». S'ils le lui accordent, il tentera de vider la bouteille et il sera en état d'ébriété pendant six heures. Dans cet état, il sera pourtant toujours capable de faire fonctionner la machine mais les Investigateurs ne le sauront pas tant qu'ils ne le lui auront pas demandé.

L'Entrepôt de Staunton

De l'extérieur, l'entrepôt de Staunton est quelconque. Il est bordé sur trois côtés par des allées et une rue étroite longe l'entrée principale. L'allée du côté est plus large que les autres pour permettre le changement des docks et il y a une rampe en contrebas de la route. Le quai conduit à une large porte à double battant. Il y a également deux portes à double battants qui donnent sur l'allée principale. Sur le côté

ouest près de l'arrière de la maison, avant les bureaux, il y a une plus petite porte réservée à l'entrée du personnel. Toutes les fenêtres de l'entrepôt sont en verre dépoli et grillagées. Elles s'ouvrent en pivotant horizontalement. Toutes sont fermées et verrouillées ainsi que la porte de service. Les portes à double battant sont cadenacées et verrouillées de l'intérieur. Il faudra réussir un jet sous la Réparation Mécanique pour pouvoir pénétrer dans l'entrepôt par les fenêtres des bureaux ou par la porte de service. La porte résistera à toute attaque, à moins d'utiliser la manière forte, comme foncer dessus en camion. Bien sûr, la machine « Espace-Temps » peut élucider ce problème et faciliter ainsi l'accès à l'intérieur de l'entrepôt.

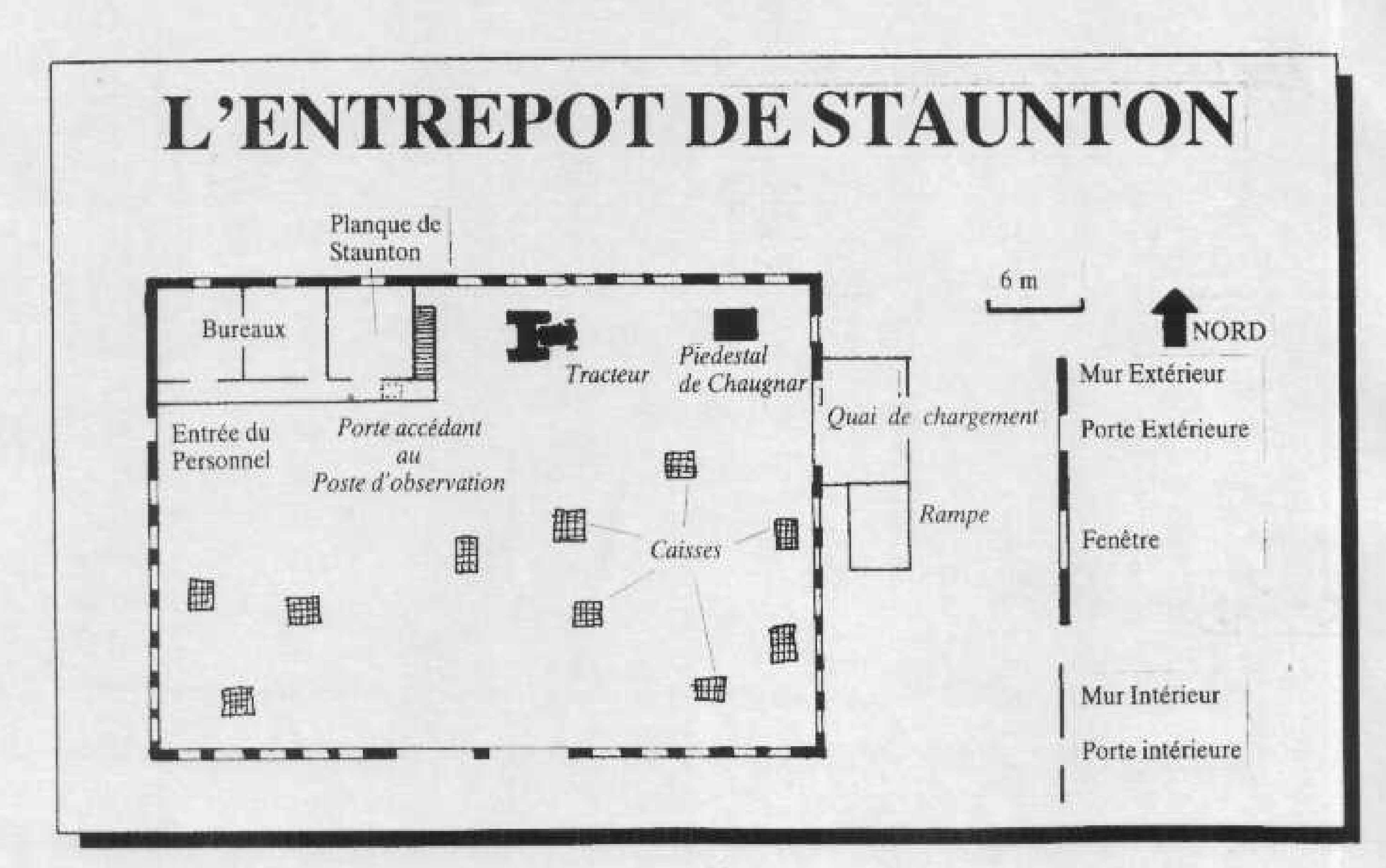
A l'intérieur, l'endroit est miteux et en désordre. Quelques ampoules électriques pendent au plafond. Hormis la lumière qui filtre à travers les fenêtres crasseuses, la pièce baigne dans l'ombre. De nombreuses caisses et cageots jonchent le sol. Ils contiennent des objets d'artisanat appartenant au professeur et qu'il n'a pas eu le temps de ranger quand ses problèmes ont commencé. Un tracteur est garé dans le coin, près des bureaux. (Il a une taille de 40). Le réservoir d'essence est plein et il est en état de marche. Il peut rouler à 16 km/heure. Il faut faire un jet sous Conduire un engin lourd pour le manœuvrer. Quiconque sera renversé par le tracteur prendra 4D6 points de dommages. Les bureaux sont aménagés dans le coin nord-ouest de l'entrepôt et s'élèvent jusqu'au plafond du bâtiment. Au-dessus d'un des trois bureaux, il y a un poste d'observation, auquel on accède par un escalier en fer qui se trouve en partant de la gauche près du mur extérieur droit. Les deux premiers bureaux sont vides, à l'exception de quelques vieilles notes appartenant à Staunton. Il a cessé de s'y intéresser lorsqu'il est tombé sous l'emprise de Chaugnar Faugn. Dans la pièce centrale, posés sur le bureau, on peut voir la caricature de Chaugnar Faugn ainsi qu'une photographie représentant Violet, que Staunton contemple quelquefois amoureusement lorsqu'il est tout seul.

Au bout du cinquième jour passé aux côtés de Chaugnar Faugn, il se désintéressera complètement d'elle. On y trouve également la copie des *Manuscrits Pnakotiques*, ainsi que des livres concernant le Mythe de Cthulhu que le professeur a récupérés. Il y a également le carnet de notes expliquant comment le transfert de conscience s'opère. Le livre est sur le bureau, ouvert à la page du sort. Le professeur dans un de ses rares moments de lucidité, profitant d'un faible répit accordé par le Dieu Eléphant a entouré le sort, saisi d'un bref remords en se rappelant ce que Violet a enduré par sa faute. On peut également voir un chat mort à moitié mangé, seule nourriture qui maintient Staunton en vie. A cette vue, les Investigateurs devront faire un jet sous la CON × 5 sur 1D10, s'ils ne veulent pas être malades. Ils devront également réussir un jet sous la SAN sinon ils perdront 1D4 points de SAN. L'Investigateur à qui on a volé le corps, échouera automatiquement ses jets de CON et de SAN ; après tout c'est son corps qui digère les morceaux du chat !

Tant que la nuit n'est pas tombée, Chaugnard Faugn est perché au sommet de la plus grande des caisses, se reposant et attendant la tombée de la nuit, heure à laquelle il partira en quête d'une nouvelle victime. Staunton a perdu toute notion de temps, tout ce qu'il sait c'est que quelquefois le Dieu est présent et qu'à d'autres moments il est sorti.

Le Gardien peut décider de l'emplacement de Staunton, dans l'entrepôt, lorsque les Investigateurs en forceront l'entrée, sachant que Saunton passe la majeure partie de son temps soit dans le poste d'observation, soit dans ses quartiers résidentiels.

Un jet raté sous la Discrétion, ou toute sorte de bruit, telle une voiture défonçant la porte, un bruit de verre brisé, et Staunton sera alerté. Que ce soit le jour ou la nuit, il fait très sombre à l'intérieur de l'entrepôt. Il faut réussir à la fois un jet pour Trouver un Objet Caché et un jet de Chance pour repérer Staunton. Ceux qui l'apercevront, auront la nette impression qu'il a une allure bizarre et que cela semble provenir du visage.



L'Ultime Confrontation

Comment se déroulera l'ultime confrontation entre les Investigateurs armés de la Machine Espace-Temps et Chaugnar Faugn ? Cela dépendra de la manière dont les Investigateurs agiront et du moment qu'ils choisiront pour pénétrer dans l'entrepôt. S'ils agissent de jour, ils seront repérés puisqu'ils doivent en plus transporter la Machine Espace-Temps et son amplificateur. De plus quiconque les verrait forçant l'entrée de l'entrepôt, appellerait la police. S'ils parviennent à entrer sans encombre Chaugnar Faugn descendra de son piédestal et les attaquera.

En attaquant de nuit, les Investigateurs ont moins de chance d'être remarqués, d'autre part, à cette heure Changar Faugn est déjà dehors en quête de nouvelles proies. La réaction de Staunton dépendra de l'endroit où il se trouve, lorsque les Investigateurs entreront dans l'entrepôt. S'il dort (40 % chance), les Investigateurs, en faisant peu de bruit, pourront le prendre au dépourvu. S'il est dans le bureau et qu'ils ont raté leur jet de Discrétion ou s'ils ont fait du bruit, il sera conscient de leur présence. S'il les entend, ou s'il se trouve dans l'entrepôt principal, quand ils arrivent, il essaiera d'atteindre le poste d'observation par le chemin le plus sûr et le plus court. De là (où il s'y trouve déjà lorsque les Investigateurs arrivent) il coupera le courant, privant l'entrepôt et les Investigateurs de lumière. La seule source de lumière sera celle que laissent filtrer les fenêtres. Les Investigateurs perdent alors 50 % d'efficacité dans toute compétence utilisant la vue ou l'orientation, ainsi que dans leurs compétences au combat, le corps à corps excepté. Il en est de même pour Staunton.

Dès que Staunton s'apercevra de la présence des Investigateurs, Chaugnar Faugn le sentira également et il arrivera en 1D10 mn. Pendant ce temps, Staunton essaiera de les retenir avec une arme qu'il conservait à l'entrepôt. S'il réussit à prendre l'avantage sur les Investigateurs, il essaiera de les retarder, jusqu'à l'arrivée de Chaugnar Faugn. Il leur parlera et feindra d'écouter ce qu'ils lui racontent et pourra même leur proposer un marché. En fait la seule personne qu'il écoutera réellement sera l'Investigateur dans le corps de Violet. Pendant ce temps, les autres peuvent essayer de se rapprocher de lui ou de l'amadouer, misant sur le restant d'affection que Staunton pourrait encore porter à sa fille. Si Staunton n'a pas encore perdu tout intérêt pour sa fille, il peut demander aux Investigateurs de la lui laisser en échange de leur liberté, leur promettant de ne plus lancer Chaugnar Faugn à leurs trousses. A cet instant il aura complètement oublié qu'il ne s'agit pas de la véritable Violet, et il voudra réellement la protéger et la garder à ses côtés. Cependant, il pourra également essayer d'enlever l'Investigateur-Violet, s'il la surprend seule, car ayant retrouvé une apparence jeune (présumée), et ressentant des besoins qu'il avait depuis longtemps oublié, il sera physiquement attiré par Violet. Son affection paternelle a dégénéré en une combinaison de lubricité et de paternalisme.

Le visage de Staunton est devenu horriblement bouffi et déformé ce qui lui donne un air de ressemblance avec Chaugnar Faugn. Il a maintenant des oreilles immenses, qui vont de la tête au cou. Ses cheveux sont tombés, et il n'a plus que quelques touffes de poils éparpillés sur le crâne. Ses yeux injectés de sang, sont gonflés et cernés. A la place du nez et de la bouche il a maintenant une espèce de trompe qui est constamment en mouvement. Si les Investigateurs découvrent Staunton avant le cinquième jour, la métamorphose ne sera pas aussi prononcée mais les traits seront déjà déformés.

Si, pour une raison quelconque, l'Investigateur-Violet décide de rejoindre Staunton tout seul, il laissera les lumières allumées, se précipitera sur « elle » tout heureux de la voir, l'enlacera et voudra l'embrasser. Si l'Investigateur-Violet joue le jeu dans l'espoir de prendre l'avantage, il aura ses chances. Si « elle » ne s'est pas encore rendue compte de la métamorphose qui s'opère sur son corps, elle sentira un appendice tel un tentacule, lui frôler le visage lorsqu'il l'embrassera. Elle devra réussir un jet sous la SAN (car après tout, ce corps fut une fois le sien) ou perdre 1D8 points de SAN. Si elle essaie d'agripper Staunton ou de l'attaquer, il se débattra et tentera de l'assommer.

Suite aux événements (et à moins que Staunton n'ait été maîtrisé alors qu'il dormait), Chaugnar Faugn arrivera à la rescousse. Son arrivée sera signalée par des mugissements sonores et un bruit effroyable de pas écrasant le sol lorsqu'il déplace son énorme masse. Il paralysera l'Investigateur le plus proche à l'aide d'une attaque psychique, ce qui le rendra inoffensif. Dès que Chaugnar Faugn sera à l'intérieur, les Investigateurs devront faire un jet sous la SAN ainsi que Trepoff s'il est avec eux. Si le jet échoue, ou s'il perd plus de cinq points de SAN, Trepoff s'enfuira en hurlant de l'entrepôt par la porte la plus proche. Si par la suite, les Investigateurs le rencontrent à nouveau, son regard sera vide d'expression et il ne se souviendra plus ni d'eux ni de la Machine Espace-Temps ni même de son nom. Il est devenu amnésique. La vue de Chaugnar Faugn lui a fait subir un tel choc que du génie qu'il était, il a basculé dans la folie, et il végétera ainsi jusqu'à la fin de ses jours. Si Trepoff n'a pas raté son jet et s'il tente d'utiliser la machine contre Chaugnar Faugn, le Dieu essaiera de l'anéantir en utilisant son pouvoir psychique destructeur. Trepoff succombera à une crise cardiaque. Tant que Trepoff utilisera sa machine, Chaugnar continuera à l'attaquer jusqu'à ce qu'il disparaisse de cette dimension. Si Chaugnar Faugn réussit à rendre Trepoff fou ou à le tuer, un des Investigateurs devra prendre les commandes de la Machine Espace-Temps. Si Trepoff l'a déjà mis en marche et qu'il dirige le rayon, l'Investigateur devra continuer à viser le Dieu. Il devra rester près de la machine et veiller à diriger correctement le rayon. Si Trepoff n'avait pas encore fait fonctionner la machine, les Investigateurs devront se débrouiller seuls. Un jet sous la Chance sera nécessaire. Il faudra un jet réussi pour chaque round de combat, pour que la machine soit maintenue en action et dirigée contre Chaugnar Faugn. Si le jet sous la Chance échoue à un round, la machine tombera en panne et il faudra faire un jet Réparation Mécanique pour la remettre en état. Il n'y a qu'un essai par round de combat.

Lorsque le rayon vert émanant de la machine touchera Chaugnar Faugn, ses effets seront immédiatement visibles. Le Dieu Eléphant s'arrêtera brusquement et poussera un mugissement de désespoir. Toute attaque psychique sera stoppée libérant ainsi le ou les Investigateurs visés. Le rayon semblera le clouer sur place. Tant que le rayon et dirigé sur le Dieu, ce dernier sera tout de même capable d'avancer. Il se rapprochera inexorablement des Investigateurs. Chaugnar Faugn avancera d'environ un mètre par round de combat. Si le rayon s'éteint le monstre vacillera, comme un ivrogne jusqu'à que le rayon soit réactivé. A moins de détourner son attention, il deviendra de plus en plus évident que Chaugnar Faugn atteindra la machine et les Investigateurs avant que le rayon n'agisse complètement sur les éons très anciens du Dieu Eléphant. (A moins que les Investigateurs ne parviennent à actionner le rayon sans interruption. Cependant le Dieu sera tout de même très proche d'eux).

Compte tenu de l'âge de Chaugnar Faugn, au moins deux milliards d'années, il faudra un quart d'heure (75 rounds de combats) pour que le rayon parvienne à renvoyer le Dieu de cette dimension, mettant ainsi fin à la menace. Si les Investigateurs abandonnent la partie et décident de s'enfuir emportant la machine, dans le but de revenir plus tard, Chaugnar Faugn récupérera des effets du rayon et gagnera une minute supplémentaire par jour à ajouter au temps qu'il lui restera avant d'atteindre les quinze minutes fatales. Ainsi, si le premier jour, les Investigateurs ont actionné pendant dix minutes le rayon pendant six minutes et non plus cinq. Si le Gardien désire prolonger la confrontation finale, et ajouter une poursuite pour plus de piment, il peut le faire. Lorsque le rayon atteindra Chaugnar Faugn, celui-ci poussera un mugissement et s'échapera ce qui obligera les Investigateurs à hisser la Machine Espace-Temps sur un camion ou sur une voiture, et à se lancer à sa poursuite. Ils le traqueront jusqu'à ce qu'il ne puisse s'enfuir (au bord d'une étendue d'eau disons, ou bien les pieds dans du ciment frais). Ils actionneront alors le rayon jusqu'à ce qu'il disparaisse enfin.

Le Gardien devra diriger les opérations en ménageant le suspens, les Investigateurs ne devront jamais savoir si Chaugnar Faugn atteindra la machine avant sa mort. Si un Investigateur voulant déjouer l'attention du Dieu se rapproche trop près de lui, Chaugnar l'attaquera physiquement tentant de l'agripper ou de le terrasser sur place. Les Investigateurs devront prendre garde de ne pas entrer dans le rayon d'activité de la machine car ils risquent de disparaître. Tous les Investigateurs qui tentent de distraire Chaugnar Faugn par-derrière devront faire un jet d'Esquive et un jet sous la Chance pour chaque round de combat, afin d'éviter d'être touché par une partie du rayon dépassant de la masse de Chaugnar.

Bien que toutes ses attaques psychiques aient été suspendues, lorsque le rayon a atteint pour la première fois Chaugnar Faugn, celui-ci peut toujours les utiliser. Il essaiera certainement de lancer une attaque psychique contre l'utilisateur de la Machine. Après cela le Dieu sera incapable de toutes autres actions durant ce round de combat. Si l'attaque est réusie, l'opérateur mourra et devra être remplacé.

Si jamais Chaugnar Faugn atteint la machine et l'opérateur, la créature détruira immédiatement homme et machine, ce qui prendra plusieurs rounds de combat pour mener à bien ce travail. Si pendant quinze minutes, Chaugnar Faugn subit les effets du rayon, il semblera noircir et se ratatiner et sous les yeux des Investigateurs il se désincarnera. De sa forme animale initiale, Chaugnar Faugn se transformera en une bouillie enveloppée de longs filaments enflammés d'une couleur cadavérique. La masse palpitera et bougera sous cette forme pendant quelque temps et puis semblera être refoulée vers le trou creusé dans le mur sous les effets du rayon et il disparaîtra comme aspiré vers le haut. Les Investigateurs devront certainement sortir pour s'assurer qu'il et réellement parti.

Alors, dans le ciel, Chaugnar Faugn se reformera, sa masse s'enflera à tel point qu'elle semblera masquer les étoiles, sa longue trompe sera dressée en avant. Il ne s'agit pas d'un fantôme mais d'une créature bien réelle. A cette vue, un jet sous la SAN sera nécessaire car ce sera comme si les Investigateurs le voyaient pour la première fois cette nuit-là. Pendant quelques instants, la forme tournera autour des Investigateurs, leur lançant un regard haineux puis semblera s'éloigner pour disparaître rapidement. L'apparition n'aura duré qu'une ou deux secondes. Après sa disparition, le ciel sera clair et pur, seul souvenir du passage d'une créature malfaisante d'une ère primitive.



Le Dénouement

Après la défaite de Chaugnar Faugn, les Investigateurs voudront certainement régler les derniers détails. Tous ceux qui auront participé au combat, gagneront 2D10 points de SAN. Si Staunton et toujours en vie et que sa métamorphose n'est pas très avancée, l'Investigateur désirera peut-être réintégrer son corps, à condition d'avoir trouvé le sort et de l'apprendre. Cela est possible à cause de l'attachement que Staunton éprouve toujours pour Violet. Bien sûr, si les Investigateurs n'ont pas découvert Staunton avant qu'il n'ait subi l'emprise totale de Chaugnar Faugn l'Investigateur préférera sans doute rester une femme plutôt que de finir ses jours sous l'apparence d'un bizarre « Homme Eléphant ».

Si les Investigateurs trouvent et capturent Staunton le premier jour, les changements ne seront pas du tout visibles, mais le corps aura perdu un point en APP. Le deuxième jour, les oreilles et le nez auront tellement allongé que cela se remarquera, causant ainsi une perte 1D6 points en APP. Le troisième jour, le visage aura des traits tellement grossiers et déformés, causant 2D6 points de dommages en APP, que le qualificatif « affreux » conviendra tout à fait à l'Investigateur. Le quatrième jour, l'Investigateur sera à tel point défiguré qu'il lui sera impossible pratiquement de sortir dans la rue. Son APP aura chuté à 1. Le cinquième jour, l'Investigateur sera tellement hideux, que toute personne le regardant devra faire un jet sous la SAN, l'Investigateur inclus, surtout les premières fois qu'il se regardera dans un miroir, si par folie, il aurait tout de même décidé de réintégrer son corps. Après le troisième jour, toute tentative de chirurgie esthétique — de l'époque — sera vaine pour essayer de rendre à l'Investigateur un visage humain.

Si Staunton est mort, et que l'Investigateur essaie de réintégrer son corps, l'âme de l'Investigateur s'éteindra dès qu'il entrera dans le corps. Le corps de Violet restera inerte, aucune parcelle de vie de Staunton ne le réanimera.

Une fois que les personnages auront vaincu Chaugnar Faugn, ils entendront au loin des sirènes de police. Compte tenu de la facilité avec laquelle ils auront pu entrer dans l'entrepôt, le combat avec Chaugnar Faugn aura attiré l'attention. Ils n'auront que le temps d'emporter ce qu'ils désirent avant de prendre la fuite — des livres traitant du Mythe, les cadavres de leurs compagnons, la Machine Espace-Temps. Si Staunton est mort, les Investigateurs n'auront peut-être pas envie de laisser le corps tel quel, surtout si la métamorphose et très avancée. D'un autre côté, ils se réjouiront peut-être à la perspective du choc causé à Henderson à la vue du corps ; bien qu'une telle plaisanterie puisse se retourner contre eux lorsque le corps sera identifié comme appartenant à un des Investigateurs. La solution serait de rendre le visage méconnaissable et de lacérer le corps, laissant ainsi croire Henderson à un nouveau meurtre sensationnel.

Sans tenir compte de la façon dont les Investigateurs ont réglé la situation, et même s'ils ont incendié l'entrepôt, l'inspecteur Henderson, pensera toujours qu'ils sont mêlés à la série de meurtres, et aux événements bizarres qui se sont déroulés. Il gardera un œil sur eux, les poursuivant impitoyablement s'il découvre qu'ils sont impliqués dans d'autres affaires louches. Le Gardien peut utiliser Henderson dans des scénarios futurs, afin qu'il soit une espèce d'ange gardien qui maintiendrait les Investigateurs dans le droit chemin.

Vraisemblablement, un Investigateur se verra condamner à garder l'apparence physique de Violet. Bien sûr il y a quelques avantages. Elle héritera de toute la fortune de Staunton et de Violet (15 000 $ au total) après avoir expliqué le changement de signature (une main handicapée ou un début d'arthrite pourquoi pas ?). Et bien entendu, il aura maintenant l'apparence et la silhouette d'une merveilleuse jeune fille.

Si les Investigateurs sont toujours en possession de la Machine Espace-Temps, ils peuvent la conserver, à moins qu'ils n'attendent la police ou qu'ils la leur laissent, auquel cas elle serait saisie comme pièce à conviction.

Après l'avoir utilisée contre Chaugnar Faugn, même si les Investigateurs décident de la conserver, elle ne fonctionnera plus comme avant. A partir de maintenant chaque fois qu'on l'utilisera, il y a 5 % chance (cumulable) pour qu'elle se dérègle, disparaissant et emportant avec elle tout ce qui se trouve dans un rayon de deux mètres. Si Trepoff et toujours sain et sauf, il pourra leur expliquer le danger, mais il ne pourra réparer la machine sans encourir de risque lui-même. Il pourra essayer de reconstruire une nouvelle machine mais ses jours sont comptés. Sa santé précaire due à son alcoolisme ne lui laisse plus qu'une ou deux années à vivre.

Considérations Finales

Si Chaugnar Faugn est vaincu, tous ceux qui auront participé à la victoire gagneront 2D10 points de SAN. Pour avoir déjoué les plans de Staunton, ils gagneront 1D8 points de SAN. S'ils réussissent à faire réintégrer son corps à l'Investigateur, ils gagneront encore 1D6 points de SAN (1D10 pour l'Investigateur) à moins que le transfert n'ait pu se faire à cause de la métamorphose avancée du corps.

Bien sûr Chaugnar Faugn n'a pas été tué par le rayon inverseur d'entropie, il a été désincarné et renvoyé. Ses cruels et impitoyables esclaves de ce plateau abandonné d'Extême-Orient apprendront bientôt la destinée du Dieu et partiront à sa recherche dans le passé parmi les angles du temps. Puisque le Dieu était éternel et vivait déjà à cette époque, ils seront capables de le découvrir et de le ramener à son futur, à leurs côtés, le replaçant sur un nouveau piédestal construit en son honneur par les indigènes de Tsang. Bien sûr, pas plus d'une seule incarnation du Dieu ne peut exister à la fois dans un temps donné (est-ce bien certain ? Quelle est alors la véritable signification de « Frères » de Chaugnar Faugn dans les Pyrénées. Est-ce que le fait qu'ils seront eux-mêmes dévorés par Chaugnar Faugn n'indique pas quelque horrible vérité première symbolique ?). Néanmoins, même si une puissante sorcellerie et éventuellement une aide apportée par des monstres capables de se déplacer dans le temps et l'espace (comme les Chiens de Tindalos) peuvent faire revenir Chaugnar Faugn du passé, cela demande beaucoup d'efforts et de temps et cela comporte quelque danger. C'est certainement la plus importante défaite de Chaugnar Faugn.

Les événements de ce scénario se déroulent à une période antérieure à celle décrite dans « L'horreur venue des Montagnes » de Frank Belknap Long. Nous recommandons cette histoire à ceux qui désirent jouer le rôle de Gardien dans ce scénario, bien que cela ne soit pas absolument nécessaire.

Professeur Henry Staunton

Le Professeur Staunton et un archéologue, anthropologue et orientaliste de renom ou du moins l'était-il, avant d'être obsédé par l'idée de s'emparer de la statue du Dieu Eléphant de Tsang, qu'il découvrit lors d'une de ses expéditions en Orient. Convaincu que s'il entrait en possession de la statue, il deviendrait le plus grand orientaliste-archéologue du monde, il fut habilement poussé à « voler » la statue à la tribu des Tcho-Tcho. Il ne réalisa pas que la statue était en fait un dieu et qu'en la dérobant, il devenait la victime de la Malédiction de Chaugnar Faugn, un sort déployé dans l'intention d'amener Staunton à se sacrifier pour le Dieu Eléphant. C'est un homme bon qui aime tendrement sa fille, et qui apprécie les animaux mais à cause des effets de la malédiction, et des transferts de conscience qu'il opère avec sa fille, dans l'espoir d'y échapper, sa Santé Mentale déclinera. A l'origine Staunton avait une SAN de 15, mais lorsqu'il s'enferma dans l'entrepôt avec Chaugnar Faugn, sa Santé Mentale chutera à zéro et il deviendra la « chose » de Chaugnar Faugn.

Professeur Henry Staunton

FOR	9	CON	10	TAI	11	INT	17	POU	17
DEX	11	APP	10	EDU	19	SAN	15	Pt VIE	11

COMPETENCES : Anthropologie : 65 %, Archéologie : 85 %, Crédit : 30 %, Discussion : 20 %, Utilisation bibliothèque : 90 %, Occultisme : 25 %, Ecrire-Lire anglais : 95 %, Ecrire-lire chinois mandarin : 80 %
Parler chinois mandarin : 90 %.
SORT : Transfert de conscience

TRANSFERT DE CONSCIENCE : Ce sort permet au jeteur de sort d'opérer un transfert de conscience avec un individu. La personne visée doit être émotionnellement liée au jeteur de sort (c'est-à-dire qu'il doit l'aimer ou être aimé d'elle). Le jeteur de sort doit employer un nombre de points magique égal aux points de POU de la victime, la première fois qu'il utilisera le sort sur elle. Par la suite et à chaque fois, le total des points de magie diminuera d'un point jusqu'à ce qu'il atteigne 1 et cela ne changera plus. Il devra également venir à bout des points de magie de la victime avec les siens, dans un combat de résistance, jusqu'à ce que le total des points de magie pour le transfert atteigne 1. Alors, il pourra opérer le transfert à sa guise en fournissant seulement un gros effort de volonté. Le jeteur de sort ne pourra rester définitivement dans le corps de sa victime tant qu'il n'aura pas réussi un nombre de transferts égal au POU de sa victime.

Violet Staunton

Violet Staunton est une ravissante jeune fille aux longs cheveux noirs, aux yeux marron et à l'allure sportive. Violet est la fille du Professeur Henry Staunton. Elle partage son temps à l'université entre ses études d'archéologie et le sport, se concentrant sur le tir à l'arc et le tir à la carabine. Dans ses dernières années d'étude au collège, elle rencontra un des Investigateurs et eut une liaison avec lui. Les relations s'intensifièrent pendant quelque temps mais se relâchèrent lorsqu'elle se consacra à d'autres activités. Elle lui garde encore de l'affection et l'appellera lorsque des choses étranges commenceront à se produire. Violet est de nature gaie et franche, et elle aime tendrement son père. La dispute entre son père et Ricoletti, qu'elle considère comme son oncle, l'attriste énormément. C'est avant tout une personne normale entraînée dans une affaire extraordinaire qui causera sa perte.

Violet Staunton

FOR 12 CON 13 TAI 9 INT 14 POU 10
DEX 14 APP 14 EDU 16 SAN 50 Pt VIE 11
COMPETENCES : Archéologie : 50 %, Anthropologie : 25 %, Premiers soins : 70 %, Chanter : 35 %.
ARMES :22 long rifle : 80 %, 1D6 + 2 dommages.
Tir à l'arc : 85 % 1D6 dommages avec des flèches de cibles.

Professeur Paul Ricoletti

Le professeur Paul Ricoletti est un homme excentrique, non conformiste et un reclus. Il n'est pas très bien considéré dans le milieu anthropologique et orientaliste, à cause de ses théories farfelues et son insistance à dire qu'il faut tenir compte de certains éléments appartenant au surnaturel. Lorsqu'on poursuit des recherches dans certains domaines, Ricoletti écrit dans des journaux d'une triste notoriété à tendance pseudo-scientifique et mystique, mais cela ne le dérange pas du moment que ses théories sont publiées. Ricoletti a toujours été anti-social, évitant des relations intimes avec tout le monde en général. Ses seuls véritables amis sont Staunton et Violet. Pour ses études touchant à l'occulte, Ricoletti possède plusieurs livres taitant du Mythe de Cthulhu et il a déjà rencontré le nom de Chaugnar Faugn. Après s'être fâché avec son unique ami qu'il connaissait depuis le collège, Ricoletti s'est complètement renfermé sur lui-même, ne se consacrant plus qu'à ses recherches, devenant un véritable ermite. Ricoletti est un homme de petite taille, simple. Il a un pied bot. Il ressemble à ces personnes qui semblent toujours débraillées même lorsqu'elles sont vêtues correctement, avec une barbe du soir, des cheveux hirsutes et un regard sauvage. Complexé par son infirmité, Ricoletti s'est retiré du monde. Il compense cela par son excentricité et l'intérêt qu'il porte aux phénomènes occultes et surnaturels. Si on lui parle de la force maléfique de Chaugnar Faugn, il fera tout son possible pour l'arrêter pensant que tel sera le but de sa vie.

Professeur Paul Ricoletti

FOR 11 CON 11 TAI 10 INT 10 POU 17
DEX 12 APP 5 EDU 20 SAN 65 Pt VIE 11
COMPETENCES : Anthropologie : 85 %, Archéologie : 30 %, Mythe de Cthulhu : 25 %, Occultisme : 60 %, Lire et écrire chinois mandarin : 80 %, Lire et écrire Arabe : 40 %.
SORTS : Signes des Anciens — Contacter des Nodens — Bénir la lame.

BENIR LA LAME : Ce sort demande en sacrifice le sang d'un animal ayant une taille minimum de 10, ainsi que le don d'un point de POU permanent et une lame faite d'un métal pur et parfait. La lame peut être de n'importe quelle taille. Une fois forgée la lame sera capable de causer des dommages aux créatures que l'on ne peut normalement atteindre qu'avec des armes magiques. Si la lame et brisée, fondue ou encore sérieusement endommagée, elle perdra son pouvoir.

Inspecteur William Henderson

L'inspecteur Henderson, de la police départementale de New York, section des homicides, est un flic dur à cuire, de la vieille école. Henderson est un poursuivant acharné des violeurs de la loi et des gêneurs. Bien qu'il soit plus intelligent que la moyenne des flics, ce n'est pas un génie. Il doit sa réussite à un travail acharné — poursuivant une affaire tant qu'elle n'est pas résolue ou attendant qu'elle se résolve toute seule. Henderson ne croit pas au surnaturel, excepté aux miracles décrits dans la Bible, et il n'y accordera aucun crédit même lorsqu'il est dépassé par les événements. Il peut être dérouté par une histoire, mais confiant, il pensera toujours qu'elle s'éclaircira toute seule. Il a quelquefois des pressentiments et des sursauts de logique intuitifs mais il essaiera toujours de trouver des preuves tangibles avant de continuer dans ce sens une affaire. Il considère les meurtres à sensation comme un défi. Une conclusion rapide et exacte lui amènerait une promotion dans sa carrière et il considérera d'un mauvais œil tout gêneur susceptible de compliquer une affaire qui à la base est déjà bien compliquée.

Inspecteur William Henderson

FOR 13 CON 12 TAI 14 INT 16 POU 13
DEX 11 APP 10 EDU 14 SAN 80 Pt VIE 73
COMPETENCES : Baratin : 20 %, Droit : 70 %, Psychologie 45 %, Discrétion : 55 %.
Trouver objet caché : 85 %, suivre une piste : 50 %.
ARMES : revolver cal. 38 : 65 %, 1D10 dommages, bagarre : 65 %, 1D3 + 1D4.

Vladimir Trepoff

L'archétype du génie excentrique presque fou, autodidacte. Issu d'une famille pauvre, Trepoff passa ses jeunes années à essayer de gravir les échelons, économisant pour acheter des ouvrages traitant d'électronique, de physique, de mathématiques. Très tôt il sut qu'il avait un don pour l'électricité. Ses idoles étaient : Einstein, Edison et Tesla. En vieillissant, il échoua à gagner les bonnes grâces de la société ce qui, ajouté à l'intérêt qu'il portait aux électrons et aux volts, lui valut d'être boudé par le beau monde. Un goût prononcé pour l'alcool ainsi qu'un manque total du sens des affaires lui firent perdre des offres d'emplois et des contrats prometteurs et il sombra dans l'alcoolisme. Presque destitué et totalement incompris, Trepoff poursuivit ardemment ses recherches, utilisant le peu d'argent qu'il réussissait à « gagner » pour payer l'entrepôt qu'il avait loué et aménagé en laboratoire, travaillant sur sa découverte sensationnelle : la Machine Espace-Temps. Véritable génie à deux doigts de la folie, Trepoff attendait qu'on le reconnaisse comme tel et qu'on finance son invention, mais il n'arrivait jamais à se faire entendre sauf des vieillards qui vivaient dans l'hôtel où il logeait. Il ne réalisait pas lui-même l'importance de sa découverte. Il attendait toujours qu'on reconnaisse son génie et que quelqu'un vienne le repêcher de cette misère dans laquelle il était tombé ; quelqu'un qui supporterait ses deux habitudes : la boisson et les inventions.

Vladimir Trepoff

FOR 8 CON 6 TAI 11 INT 19 POU 4
DEX 13 APP 8 EDU 21 SAN 25 Pt VIE 9
COMPETENCES : Réparation électrique : 95 %, Mathématiques : 100 %, Réparation mécanique : 40 %, Physique : 100 %.

Le Prêtre Tcho-Tcho de Tsang

Le prêtre de Tsang a été envoyé par la tribu des Tcho-Tcho, qui vivent sur le plateau balayé par les vents de Tsang, au Tibet ; Tsang est l'un des lieux d'incursion du redouté Lang dans notre Espace-Temps. Les projets et le rôle du prêtre sont décrits précédemment dans le scénario, lors de l'attaque de la maison des Staunton. La mort tout comme la vie ne signifie rien pour lui. Ses projets proviennent d'une fervente croyance qui dit que lorsque Chaugnar Faugn sera le maître du monde, lui et sa tribu vivront à ses côtés après que tout le reste ait été anéanti. Il a été convenablement pourvu par sa tribu pour amener Staunton à sa perte. Il possède un poignard enchanté qui peut être utilisé comme arme magique, un paquet contenant quatre grenades lacrymogènes, une sarbacane et une douzaine de fléchettes enduites d'une puissante potion soporifique.

CONTACTER CHAUGNAR FAUGN : Ce sort est identique aux autres sorts servant à contacter les divinités. Chaugnar Faugn répondra à ce sort de contact en envoyant un rêve ou un cauchemar, comme Cthulhu a l'habitude de le faire. Durant le rêve, le Dieu informera ses adorateurs de ses désirs et leur fera savoir si leurs requêtes seront exécutées.

LA MALEDICTION DE CHAUGNAR FAUGN : Pour ce sort, un morceau de chair prélevée sur la victime sera nécessaire. Ce morceau de chair servira de catalyseur au sort. Le sort demande douze heures de chants par semaine. Seul un adorateur dévoué de Chaugnar Faugn pourra utiliser ce sort. Suite à la malédiction, l'esprit de Chaugnar Faugn hantera les rêves de la victime, et quelquefois, les états de transe devenant de plus en plus fréquents et de plus en plus longs, la victime succombera à l'horreur. Seul un moyen « occulte » pourra être capable d'arrêter les effets de la malédiction. Cependant il faut également que les chants soient maintenus toutes les semaines tant que la malédiction est lancée car autrement, ses effets pourraient disparaître. Le chant ne doit pas être obligatoirement chanté par la même personne, et quiconque étant en possession du bout de chair de la victime et connaissant le sort pourra poursuivre les effets de la Malédiction, même si le jeteur de sort est mort. Chaque heure de chants coûte au chanteur un point de magie. Chaque semaine de chants coûte au chanteur 1D3 points de SAN.

LEVITATION : Ce sort permet à un sorcier de flotter doucement en l'air. Il demande la dépense d'un point de magie par point de TAI en lévitation. Si un nombre de PM égal à la TAI est dépensé, l'individu choisi sera capable de s'élever de deux mètres au-dessus du sol, mais les déplacements horizontaux ne sont pas permis. Si un individu est lancé ou tombe d'une hauteur, il tombera comme au ralenti, s'arrêtant à quelques centimètres du sol. Chaque point supplémentaire de magie que l'utilisateur du sort dépense, l'autorisera à se déplacer de quelques centimètres horizontalement ou de remonter cette longueur verticalement. Les déplacements en l'air sous l'effet du sort sont assez lents pareils à ceux d'un homme marchant d'un pas tranquille.

Le sort de lévitation peut être jeté sur une autre personne si elle est consentante, si elle ne l'est pas, le jeteur de sort devra dépasser en nombre les points de magie de la victime par les siens pour la faire léviter. Ce sort peut également permettre de déplacer des objets inanimés. Si le jeteur de sort dépense ses points de magie pour jeter le sort sur quelqu'un, celui-ci flottera dans les airs selon sa volonté, désemparé, à moins qu'il ne parvienne à s'agripper à un arbre ou à quoi que ce soit d'autre. Lorsque le jeteur de sort utilise ce sort, il perd 1D6 points de SAN. Les effets dureront quelques minutes.

IMMUNISATION : Ce sort donne des points magiques de protection au sorcier pour qu'il puisse se protéger de toutes attaques qui ne soient pas magiques. Chaque point de magie utilisé pour appeler ce sort donnera à l'utilisateur 1D6 points de protection. Cette protection s'efface lorsqu'elle est endommagée. Ainsi si un personnage utilise le sort d'immunisation pour obtenir douze points de protection, et qu'il a perdu cinq points de dommage, il lui restera encore sept points de protection. Le sort d'immunisation est inefficace contre des armes enchantées. Quiconque créant un sort d'immunisation, que ce soit pour lui ou pour une autre personne, perdra 1D4 points de SAN.

Le prêtre Tcho-Tcho de Tsang

FOR	14	CON	17	TAI	9	INT	16	POU	23		
DEX	18	APP	3	EDU	18	SAN	0	Pt VIE	14		

COMPETENCES : Mythe de Cthulhu : 97 %, Se cacher : 70 %, Sauter : 63 %, Ecouter : 95 %, Discrétion : 95 %.
ARMES : sarbacane : 95 %, 1D3 dommage (peut empaler) ; poignard : 70 % 1D4 + 2 dommage (peut empaler).
SORTS : Appeler le Vagadond des Dimensions — Appeler, maîtriser le Shantak — Contacter Shaugnar Faugn — Malédiction de Chaugnar Faugn — Malédiction de Chaugnar Faugn — Le breuvage de l'espace — Signe de Voor — L'évitation immunisation.

Le Shantak du Prêtre

FOR	48	CON	18	TAI	48	INT	6
PO	18	DEX	15	Pt VIE	33		

ARMES : Mordre : 65 %, 1D6 + 4D6 de dommages.
NOTE : ses écailles lui servent d'armure : 9 points. Quiconque voit un shantak doit réussir un jet sous le SAN ou perdre 1D6 points de SAN.

Chaugnar Faugn, l'Horreur venue des montagnes

Description : *Il n'existe aucun mot susceptible de décrire l'aspect répugnant de cette chose. Elle est dotée d'une trompe et d'immenses oreilles rugueuses. Des coins de sa bouche sortent deux immenses défenses. Mais ce n'est pas un éléphant. En fait la ressemblance avec un éléphant n'est que vague et sporadique, malgré quelques réels points communs. Les oreilles sont palmées et semées de tentacules, la trompe se termine par un immense disque qui a au moins trente centimètres de diamètre et les défenses, qui s'entrelacent à la base de statue sont aussi transparentes que du cristal de roche.*

« Le piédestal sur lequel il s'accroupit est fait d'onix noir. La statue tout entière, à l'exception des défenses, a apparemment été sculptée dans un même bloc de pierre, et elle est si atrocement tachée, érodée et décolorée, qu'elle semble crevassée comme si on l'avait trempée dans de la lymphe (un liquide fluide d'une couleur rosâtre ou verdâtre qui suinte des blessures ou des infections).

La chose est assise très droite. Ses membres supérieurs sont collés le long du corps et ses mains — il a des mains humaines — sont ouvertes, paumes en l'air, posées sur ses genoux. Il a de larges épaules, carrées, et sa trompe repose sur sa poitrine et son énorme estomac. Il est aussi immobile qu'un bouddha, aussi énigmatique qu'un sphinx, et d'une rudesse aussi malfaisante qu'une gorgonne ou qu'un cockatrice (l'horreur venue des montagnes de Frank Belknap Long).

Culte

Chaugnar Faugn est idolâtré par une tribu qui vit sur le plateau désertique de Tsang en Extrême-Orient près du Tibet. Cette tribu descend du redoutable peuple des Tcho-Tcho. Le Dieu est veillé nuit et jour dans une caverne, où il repose aux côtés de monstruosités jaunes et hideuses sans visages — adorateurs moins qu'humains, esclaves de la sorcellerie malfaisante du Dieu. Ils se déplacent en cercle autour de l'idole sur les mains et les genoux, et s'adonnent à des rites tellement incroyables qu'on n'oserait même pas les décrire. Au commencement des temps, Chaugnar Faugn créa une race d'êtres, esclaves, les Miri Nigri, une race de nains à la peau noire, créés à partir de la chair d'amphibiens primitifs. On dit que les Tcho-Tcho se seraient accouplés avec les descendants de cette race hybride.

Ses adorateurs croient que Chaugnar Faugn attend seulement son heure et que, selon la prophétie de Mu Sang, un prêtre ancien, lorsque l'accolyte blanc, un homme venant de l'Ouest arrivera, il l'emportera en sûreté, dans le monde et s'en occupera jusqu'à ce que le Dieu n'ait plus besoin de lui. Alors Chaugnar Faugn deviendra un Dieu puissant et universel, emplissant l'espace. Une fois qu'il aura été soigné et transporté en toute sécurité, vers le soleil levant, il deviendra maître du monde. Et alors toutes les choses qui existent maintenant sur terre, toutes les créatures et toutes les plantes seront dévorées par le puissant Chaugnar Faugn. Toutes les choses qui sont et ont été, cesseront d'être et le puissant

Chaugnar emplira l'espace de son Unité. Il dévorera même ses frères, ses frères qui descendront des montagnes, transportés de joie, lorsqu'il les appellera. C'est écrit et les adorateurs le croient ; ceux qui s'occupent du Dieu et qui l'aident dans son projet, lors de la venue de l'accolyte blanc ceux-là seront à jamais à l'abri de sa colère. L'accolyte blanc sera identifié, en parlant comme dans la prophétie et en identifiant Chaugnar Faugn comme un puissant Dieu et le prêtre de Tsang comme son prophète. Alors enfin, et pas avant, tout le monde saura que le temps est venu pour Chaugnar Faugn de partir prendre possession du monde.

NOTES : La plupart du temps, Chaugnar Faugn est immobile sur son piédestal, ressemblant à une statue grotesque. Si, la nuit tombée, le Dieu a faim, il descendra de son piédestal pour se nourrir d'un sacrifice ou de qui que ce soit se trouvant là. Si quelqu'un attaque ses adorateurs, ou ses compagnons, il descendra de son piédestal et combattra l'offenseur.

Chaugnar Faugn peut attaquer de façon psychique aussi bien que physique. Toutes ces attaques coûtent au Dieu un seul point de magie pour vaincre ceux de l'adversaire. La moindre attaque a pour conséquence l'apparition de Chaugnar Faugn et de sa puissance dans les rêves de la victime, mais il peut également l'envoûter, la faire venir à lui et la faire asseoir à ses côtés en méditation si il ou elle est particulièrement sensible. Des personnages d'origine orientale, ainsi que quiconque ayant une connaissance en Mythe de Cthulhu de 25 % ou plus, ou une compétence en Occultisme de 60 % ou plus, seront particulièrement sensibles, à la limite du dangereux, car ils peuvent ainsi être attirés par l'idole. Une autre attaque, plus meurtrière celle-ci, peut faire mourir la victime d'une crise cardiaque, en sentant le poids du Dieu écraser sa poitrine, à moins qu'elle ne réussisse un jet sous sa CON x 5 sur 1D100. Si la victime résiste, elle devra faire un second jet sous sa CON x 5. Si ce jet échoue, la victime sombrera dans l'inconscience et prendra 1D6 points de dommages.

Le troisième type d'attaque peut hypnotiser la victime et l'amener à s'offrir en sacrifice au Dieu. Juste avant d'atteindre Chaugnar Faugn, le personnage hypnotisé peut tenter un jet sous son POU sur 1D100. S'il le réussit, le sort est brisé. Les deux sorts, l'attaque cardiaque et l'hypnotisme ne peuvent être utilisés que lorsque le Dieu peut voir les victimes, à moins que l'individu n'ait été en relation psychique avec le Dieu Eléphant, lors d'un contact psychique ultérieur ou lors d'un sort de contact. Sans aucun doute, Chaugnar Faugn possède d'autres pouvoirs mentaux, mais ceux mentionnés sont les plus utilisés.

Chaugnar Faugn respecte la bravoure même chez ses victimes ou ses adversaires. En un instant, le Dieu lui-même descendra de son piédestal pour libérer un explorateur, capturé par ses adorateurs, s'il a résisté à trois jours de torture d'une très grande monstruosité sans la moindre plainte. Il y a une faible chance (5 %) pour qu'il respecte un tel courage venant d'un Investigateur et qu'il le laisse vivre. C'est au Gardien de décider en quoi l'Investigateur a été courageux mais il ne faut pas compter uniquement sur Chaugnar Faugn.

Il semblerait que le Dieu ait peur des étendues d'eau et qu'il les évitera autant que possible, bien que les marécages ou les marais ne lui fassent pas particulièrement peur. Il pourra éventuellement chercher refuge dans les terres marécageuses.

Cette peur de l'eau reste un mystère, bien qu'il puisse y avoir deux explications : le Grand Cthulhu est emprisonné sous la mer et il semble également que ce soit parce que seuls les mers et les océans sont aussi anciens que Chaugnar Faugn.

Si Chaugnar Faugn prend pour compagnon un personnage, celui-ci perdra peu à peu sa SAN au rythme 1D10 points, jour, s'il ne se trouve pas déjà à 0. Chaugnar Faugn touchera de son groin l'Investigateur lors de son sommeil, ce qui aura pour effet de faire grandir le nez et les oreilles du personnage jusqu'à ce que lui-même ressemble à une grotesque caricature du Dieu. Le personnage deviendra très sensible au toucher de sorte que le moindre frôlement lui causera la plus grande gêne. Il est en contact mental avec le Dieu et il pourra communiquer à distance avec lui et sera psychiquement à la merci du Dieu en permanence.

Chaugnar « se soignera » par l'intermédiaire de son compagnon, lorsqu'il n'aura pas d'autres victimes sous la main, lui retirant un point de CON après chaque « soin ». Lorsqu'il n'en aura plus besoin (soit parce qu'il aura beaucoup de victimes, soit parce que son heure de règne aura sonné), il le tuera.

Chaugnar Faugn a beaucoup de frères lui ressemblant mais il sont beaucoup plus faibles que lui, et reposent dans les Pyrénées, en Espagne, attendant le moment où Chaugnar viendra à l'Ouest pour labourer la terre. A ce moment, ils se réveilleront et descendront des montagnes pour se nourrir. Les adorateurs de Chaugnar Faugn peuvent également les invoquer. Chaugnar Faugn et ses frères sont liés à travers les dimensions, ainsi quoi que ce soit de grave atteignant Chaugnar les atteindra également (mais l'inverse n'est pas vrai). Ainsi si Chaugnar Faugn sombre dans l'inertie et reste inanimé pendant des années à cause d'une malédiction puissante, ses frères le resteront également, incapables de répondre aux tentatives d'invocation des adorateurs de Chaugnar.

Dans un combat, Chaugnar Faugn essaiera de s'emparer de ses victimes au hasard. Un personnage capturé sera incapable de se libérer. Une fois que Chaugnar Faugn aura empoigné sa victime, il mordra et lacérera son visage, puis sucera son sang à l'aide du disque se trouvant à l'extrémité de sa trompe, lui retirant pour toujours 1D6 points de CON. Une fois repu, le Dieu arrosera les alentours avec le sang restant. Si Chaugnar Faugn n'a pas faim et qu'il n'est pas en colère, mais plutôt d'humeur « enjouée », il ne fera que lacérer la victime plongeant ses longues griffes noires dans la chair causant 1D6 points de dommages par round de combat, jusqu'à ce qu'il se soit lassé de son « jouet ». Si le disque touche une blessure, celle-ci ne se cicatrisera plus jamais.

Si Chaugnar Faugn prend plus de 90 points de dommages, il tombera inerte et inanimé et il faudra de longs sacrifices et de longs rituels pour le ramener à la vie.



Chaugnar Faugn

FOR	65	CON	140	TAI	40	INT	25	POU	35
DEX	30	PtVIE	90	Mvt	70				

ARMES : Saisir (Griffe), Mordre.
ATTAQUE : 80 %, 100 %.
DOMMAGE : Aucun, immobilise pour mordre. 1D6 point de CON retiré à chaque round de combat.

ARMURE : Chaugnar Faugn ne pourra d'aucune manière être blessé par une arme qui ne soit magique ou par une quelconque invention qui ne soit pas basée sur des concepts relativistes. Grâce à son grand âge, un million d'années au moins, il sera capable de résister à la force du rayon inverseur d'entropie pendant une durée de quinze minutes avant le moment de sa désincarnation. Sa matière particulièrement épaisse, vieille de plusieurs millions d'années, jouera le rôle d'une protection ayant 10 points d'armure contre toute arme magique servant à l'empaler.
SORTS : Contacter Chaugnar Faugn — La malédiction de Chaugnar Faugn — Invoquer les Frères de Chaugnar Faugn — Lier les Frères de Chaugnar Faugn et d'autres sorts moins importants. Il a également un très grand pouvoir psychique.
SAN : Quiconque regardera Chaugnar Faugn alors qu'il est sous la forme d'une statue immobile perdra 1D6 points de SAN à moins de réussir un jet sous la SAN, auquel cas il n'y aura aucun point de SAN de perdu. Quiconque verra Chaugnar Faugn vivant et en action, perdra 2D10 points de SAN s'il rate son jet sous la SAN et 1D4 même si le jet est réussi. Quiconque verra les restes de la victime mutilée de Chaugnar Faugn, perdra 1D6 points de SAN. Quiconque verra le visage défiguré du Compagnon de Chaugnar Faugn perdra 1D6 points de SAN à moins que le jet sous la SAN ne soit réussi, auquel cas il ne perdrait qu'un point.

La Dague de Thoth

Le vol d'une dague de cérémonie égyptienne mène les investigateurs sur la voie du mal et du mensonge qui les conduira inévitablement en Egypte, où ils pourront assister à des rites plus vieux que l'humanité, et connaître le vrai visage de Nyarlathotep.

de **William Hamblin**

Anu setaw amenhi septu meru,
Heseq amu Khet Ausar
Enen sekhem-sen am-a
Enen hai-a er ketut-sen

« Les Gardiens qui tiennent des dagues meurtrières entre leurs doigts cruels,
Qui tuent ceux qui suivent Osiris
Puissent-ils ne pas l'emporter sur moi !
Puissé-je ne jamais tomber sous leur dague ! »

Le Livre Egyptien des Morts
Ch. 17 par.10-11, 30-31

Introduction

Des adorateurs des Dieux Extérieurs continuent à accomplir leurs terribles rites dans des ruines et des temples encore non découverts d'Egypte. Dans ce scénario, les Investigateurs devront être manipulés de façon à suivre certaines pistes précisées plus loin. Ceci les confrontera à ces adorateurs, à leurs pratiques infâmes, en les envoyant dans une quête sinistre afin de détruire ce nid d'horreurs à faire trembler la terre.

Les sections indiquées « *Notes au Gardien* », ne devront pas être divulguées aux Investigateurs, sauf circonstances inhabituelles ou situation spéciales décrites plus loin. Ces passages sont là pour permettre au Gardien de faire des allusions additionnelles, et de créer une ambiance de circonstances de son propre cru.

Le scénario est divisé en cinq parties comprenant chacune un certain nombre de sous-parties. Le fil conducteur de ces parties devra être suivi, mais il n'est pas nécessaire de faire jouer toutes les parties.

LA DAGUE A TETE D'IBIS

L'Annonce du Journal

Le départ de ce scénario se situe lors d'une vente aux enchères de livres rares et d'antiquités, de l'occultiste renommé et antiquaire, le défunt Dr Karl von Petersdorf. Si l'un ou plusieurs des Investigateurs est journaliste, il pourra se voir confier la couverture de la vente par son rédacteur en chef. Les sans professions, professeurs et occultistes en général, ne voudront pas laisser passer la chance d'obtenir quelques pièces inestimables de von Petersdorf. Si les Investigateurs ne se connaissent pas d'un autre scénario, ils pourront se rencontrer à la vente aux enchères. Les

personnages ayant une profession à caractère scientifique, reconnaîtront dans le nom de von Petersdorf, celui d'un égyptologue remarquable et d'un occultiste dont les vues furent généralement considérées comme excentriques au dernier degré. L'intérêt des Investigateurs peut être éveillé en leur présentant la publicité suivante, parue dans les journaux locaux :

VENTE AUX ENCHERES PUBLIQUES

La bibliothèque et la collection d'objets d'art de feu le Dr Karl von Petersdorf seront mis en ventes aux enchères publiques le 23 novembre 192- à 10 heures dans sa propriété de la banlieue de Boston.

Feu le Dr von Petersdorf était bien connu dans le milieu des collectionneurs d'art, des savants et des occultistes, pour ses études sur la magie, la mythologie et les antiquités de l'Egypte Ancienne. Ses vues, bien que n'ayant jamais été acceptées par la communauté scientifique, ont créé quelques remous chez les égyptologues, lorsque récemment, il publia les résultats d'une vie de recherches dans son livre : « *L'antiquité de la religion égyptienne* ». Dans ce livre, il exposait la thèse selon laquelle la religion égyptienne ne découlait pas de l'adoration animale, primitive et superstitieuse des sauvages, mais trouvait son origine dans une forme de vénération oubliée, plus évoluée, dont seules quelques traces et références obscures nous sont parvenues. Tragiquement, le Dr von Petersdorf est mort soudainement, peu avant la mise sous presse de son livre. En effet, l'entrepôt de l'éditeur a brûlé avant que la distribution ne soit commencée. Toutes les copies de l'opus de von Petersdorf ont été détruites, mis à part quelques exemplaires.

La bibliothèque du défunt docteur contient beaucoup de livres rares d'égyptologie, ainsi qu'un nombre de copies uniques d'anciens manuscrits égyptiens. La collection d'art comporte quelques objets d'artisanat égyptien remarquables. Beaucoup sont d'une grande beauté et quelques-uns sont uniques. Tout particulier ou tout représentant d'une institution publique ou privée sera le bienvenu à cette vente.

Notes au Gardien

En réalité, le Dr von Petersdorf est mort de peur à la vue du Noir Sans Visage (Nyarlathotep), invoqué par le sorcier égyptien Khalid Abd al-Azi. La maison d'édition a été incendiée par la bande de Khalid, pour empêcher la distribution du livre du docteur, celui-ci allant trop loin dans la description de leurs rites.

Si les Investigateurs tentent de trouver la cause du décès du Dr von Petersdorf, son acte de décès stipule qu'il a succombé à une « soudaine maladie ». Le rapport du coroner (que l'on peut se procurer à l'aide d'un jet sous le Baratin, ou sous le Droit, ou encore à l'aide d'une prime de cinq dollars), fait état du fait que le docteur, bien qu'apparemment en excellente santé, est mort sous l'action combinée d'une crise cardiaque foudroyante et d'un choc émotionnel.

Si les Investigateurs tentent d'interroger les voisins du Dr von Petersdorf (le plus proche habite à près d'1,600 km de là), ils remarqueront que les voisins en question sont peu enclins à parler. Grâce à un jet réussi sous le Baratin ou sous l'Eloquence, ils obtiendront l'information suivante : tous ont entendu un hurlement incroyable, provenant de la propriété du Dr von Petersdorf la nuit de sa mort. *(Notes au Gardien : c'est l'Aveugle Sans Visage, hurlant à la lune, comme à son habitude).* Aucun des voisins ne veut en savoir plus sur la mort du Dr von Petersdorf. Le hurlement leur a suffi.

Si les Investigateurs s'enquièrent des phases de la lune, la nuit de la mort du Dr. von Petersdorf, ils apprendront que c'était la pleine lune.

Si les Investigateurs se rendent à l'université de Boston, ils pourront contacter le Dr John Quincy Rogers, professeur honoraire d'égyptologie, et l'un des critiques du livre du Dr. von Petersdorf. Si on lui pose des questions à ce sujet, il dira aux Investigateurs qu'il a parcouru rapidement le livre et l'a trouvé en grande partie stupide. Si on lui demande des précisions, il répondra qu'il traitait de divers dieux puissants, mais plus vieux que ceux de l'Egypte Ancienne, et qu'il n'arrive pas à se rappeler les noms de ces supposés dieux antérieurs. « Ils avaient des noms étrangers comme « Kath Low » ou quelque chose comme ça. » Si on lui demande de voir son exemplaire, il dira l'avoir remis à la bibliothèque de l'université.

S'ils se rendent à la bibliothèque les Investigateurs trouveront que le livre est fiché, mais manquant. Il n'a pas été sorti et n'est pas dans les rayons. *(Notes au Gardien : les complices de Khalid ont volé la copie de ce livre.)*

La Vente aux Enchères à la Propriété Von Petersdorf

(Notes au Gardien : les Investigateurs arrivent à un manoir imposant situé à quelque distance de la ville. Il est quelque peu décrépi. L'article clé de cette vente est la « Dague de Thoth », mais les Investigateurs ne devraient pas le savoir pour l'instant — à moins qu'ils ne le devinent d'après le titre du scénario. A l'intérieur du manoir, ils trouveront une assemblée de vingt ou trente acheteurs. Y sont inclus les quatre personnages non joueurs suivants, qui sont de quelque importance.)

William Fredricks

Un homme d'à peu près quarante-cinq ans et moyennement riche. Il est quelque peu excentrique et porte des vêtements mal assortis. Il est de taille moyenne, bien bâti avec des cheveux bruns mal peignés, qui se font rares sur le front.

William Fredricks

FOR	14	CON	13	TAI	12	INT	16	POU	8
DEX	10	APP	12	EDU	17	SAN	48	PtVIE	13

COMPETENCES : Archéologie : 50 %, Histoire : 40 %, Utilisation bibliothèques : 70 %, Occultisme : 40 %

LANGUES : Lire hiéroglyphes égyptiens : 50 %, Parler le français : 50 %, Parler l'allemand : 50 %

Il a apporté 3000 $ à la vente. Il n'a aucun désir d'acheter la dague, mais s'approchera de quiconque l'achètera et demandera à l'examiner. L'article sur lequel il renchérira est le « *Livre égyptien des Morts* », annoté dans la marge (voir plus loin).

Clifton Jorgensen

C'est un collectionneur d'art indépendant et un fanatique d'occulte. Il a à peu près trente ans. Grand, aux cheveux noirs, il a un teint pâle et est d'apparence fragile. Il est l'héritier d'une vaste fortune qu'il dépense sans compter.

Clifton Jorgensen

FOR	10	CON	11	TAI	16	INT	14	POU	15
DEX	14	APP	14	EDU	14	SAN	15	PtVIE	14

COMPETENCES : Archéologie : 25 %, Astronomie : 15 %, Mythe de Cthulhu : 10 %, Conduite auto : 60 %, Histoire : 25 %, Occulte : 80 %, Pilotage avion : 50 %, Psychologie : 35 %

LANGUES : Parler/Ecrire le français : 50 %

SORTS : Breuvage de l'espace, Contacter les chiens de Tindalos, Invoquer les bêtes de la nuit.

Il faut noter que la SAN de Jorgensen est plutôt basse. Ceci est dû à ses études approfondies en occulte et à ses nombreuses expériences de la drogue. Il pourrait bien devenir fou furieux s'il se trouvait confronté à quelque horrible situation. Il connaît quelques sorts, mais ne les a jamais employés et il doute lui-même de leur efficacité. C'est aussi un millionnaire, ayant plus de 5 000 000 $ en compte bancaire et autres placements. Voilà une raison suffisante pour faire sa connaissance ! Il a autant d'argent que nécessaire pour surenchérir la dague ou n'importe quel autre article s'il veut se l'octroyer. Pour chaque article sur lequel les Investigateurs renchériront, jetez 1D6 pour voir jusqu'à combien Jorgensen ira, malheureusement, pour obtenir ce même objet : sur un jet de 1 ou 2, il ne veut pas l'acheter ; sur un 3, il dépensera jusqu'à 2 000 $; 4, il dépensera jusqu'à 5 000 $; 5, Il dépensera jusqu'à 10 000 $ et sur un 6, il achètera l'article, quelle que soit la somme à y metre (du fait qu'il est millionnaire, il peut surpasser n'importe qui présent). S'il renchérit sur la dague, mais ne l'obtient pas, il demandera l'autorisation de l'examiner. Qu'il achète la dague ou pas, il restera et continuera à renchérir de temps à autre jusqu'à ce que la vente soit terminée.

Butrus al-Qusi

Ce personnage se révélera être l'un des plus importants pour ce qui concerne les Investigateurs.

Il est petit, d'un teint basané, et il porte une grande barbe noire bien fournie. Il est habillé du traditionnel costume noir et coiffé d'une calotte musulmane. C'est un moine copte (chrétien égyptien) de haut rang, se faisant passer pour un collectionneur d'antiquités égyptiennes. Sa mission réelle est accomplie pour l'abbé du Monastère de Saint Pakomios, qui se situe en Egypte au bord de la mer Rouge. Il a été envoyé par son abbé pour rencontrer le Dr von Petersdorf. L'abbé et ses moines, triés sur le volet sont engagés dans un combat vain et interminable avec les secrets adorateurs de Nyarlathotep et d'autres Dieux Très Anciens en Egypte. Butrus était sur le point d'apprendre tout ce que le Dr von Petersdorf savait du Mythe de Cthulhu et essayait de gagner son aide pour le combat du monastère contre les adorateurs. Toutefois, le docteur fut assassiné le jour même où le rendez-vous devait avoir lieu.

Butrus al-Qusi

FOR	12	CON	15	TAI	12	INT	16	POU	16
DEX	10	APP	11	EDU	13	SAN	75	PtVIE	14

COMPETENCES : Marchandage : 50 %, Mythe de Cthulhu : 15 %, Discussion : 40 %, Ecouter : 65 %, Eloquence : 40 %.
LANGUES : (parler/lire) arabe : 65 %, Copte : 65/80 %, Hiéroglyphes égyptiens : 0/20 %, anglais : 50/25 %
SORTS : Contacter les habitants des sables — Signe des Anciens.

Il désire aussi acheter la dague et a 5 000 $ pour se la procurer. S'il est incapable de surenchérir sur le plus gros offreur, il se rendra auprès de celui qui a acheté la dague et offrira de la lui racheter à son prix plus 20 %, dès qu'il pourra obtenir plus d'argent d'Egypte par chèque bancaire.

George Di Vita

C'est un insignifiant mafioso qui a été acheté par Khalid Abd al-Azi, le chef des adorateurs maléfiques. Il est grand et musclé (et porte bien sûr un costume rayé). Si les Investigateurs réussissent un jet sous Trouver objets cachés, ils noteront un léger renflement sous son costume, au-dessus du cœur (son revolver). Voici ses caractéristiques utiles.

FOR	17	CON	16	TAI	16	INT	14	POU	15		
DEX	16	APP	9	EDU	8	SAN	60	PtVIE	16		

ARMES : Poings : 70 % 1D3 + 1D6
Pistolet 38 automatique : 75 % 1D10

Il participera aux enchères sur la dague mais n'a pas l'intention de l'emporter. Il perdra, soit au profit des Investigateurs, de Butrus ou de Clifton Jorgensen, tout dépendra de celui qui montera le plus haut. En aucun cas il ne gagnera les enchères pour la Dague de Thoth.

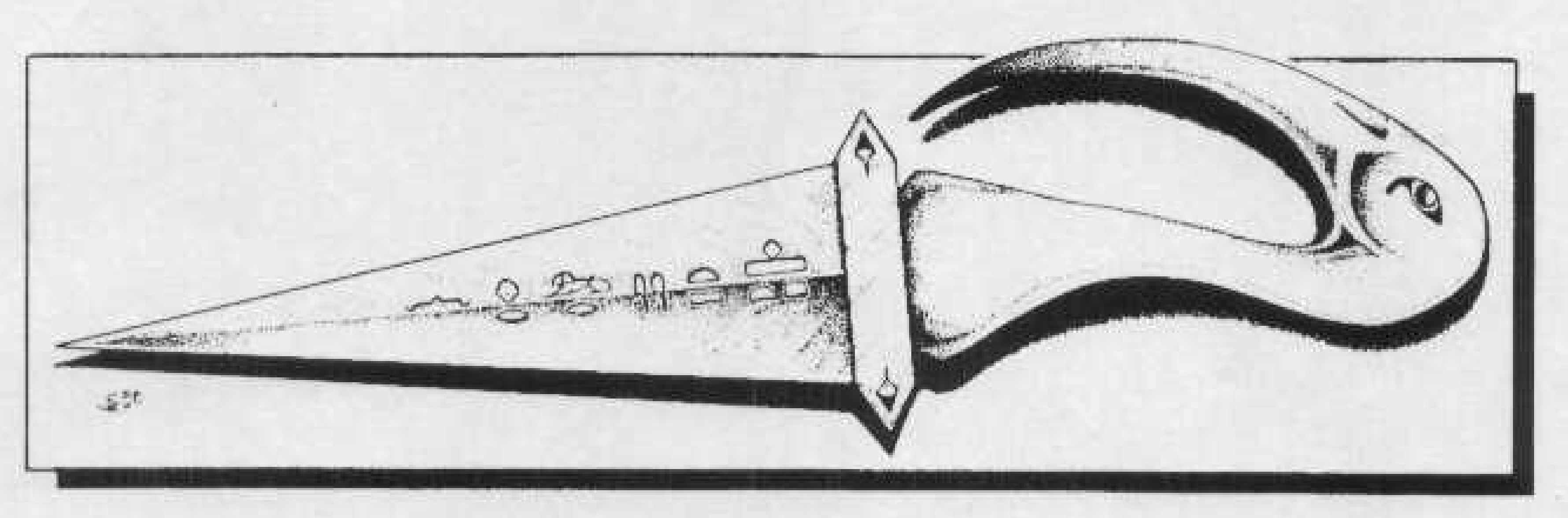
La Dague

Voici une description complète de la dague et de sa signification. Le Gardien devra permettre aux Investigateurs d'apprendre ces informations point à point, grâce à des efforts appliqués.

La dague mesure à peu près 30 cm de long. La poignée est large de 12,5 cm et la lame de 17,5 cm. La lame est fine et porte une inscription en hiéroglyphes sur l'un des côtés. Le manche est en bronze et a la forme d'une tête d'ibis (un jet réussi sous l'occultisme ou la zoologie révélera que l'ibis est un oiseau égyptien consacré à Thoth). Le cou de l'oiseau forme le manche, la tête de l'oiseau, le pommeau, et le bec de l'ibis ressemble à une sorte de poignée ; ainsi, les doigts sont insérés entre le bec et le cou, qui sert à agripper la dague.

L'inscription sur la lame de la dague (inscription en hiéroglyphes égyptiens) a une double signification : une traduction et une translitération (ce qui consiste à rendre en français la façon dont un Egyptien pourrait prononcer l'inscription). Les hiéroglyphes eux-mêmes sont donnés dans le tableau de description des hiéroglyphes. Il y a six traductions possibles, toutes peuvent être correctes :

Il n'y a pas de repos au lieu du jugement.
Il n'y a pas de paix au lieu du jugement.
Il n'y a pas de repos à la porte.
Il n'y a pas de repos par-delà la porte.
Il n'y a pas de paix à la porte.
Il n'y a pas de paix par-delà la porte.

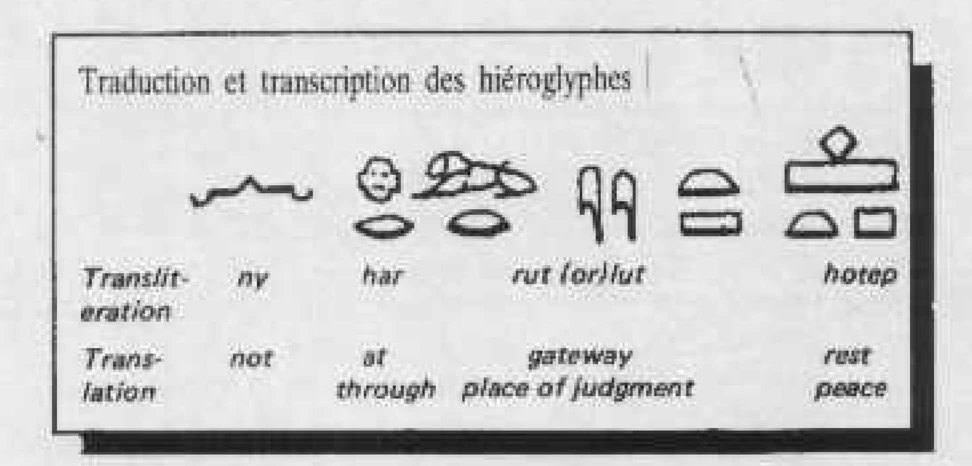


La signification de cette inscription deviendra claire plus loin dans le scénario, quand (et si), les Investigateurs trouveront la porte en question.

Les Investigateurs ne recevront ces traductions que s'ils peuvent trouver quelqu'un qui leur lira l'inscription. Si l'un des Investigateurs sait lire l'égyptien ancien, il doit réussir un jet sous la compétence appropriée pour pouvoir tenter de lire l'inscription. Tous les Investigateurs possédant la Compétence appropriée peuvent essayer de déchiffrer l'inscription. Si l'Investigateur a une compétence de 01 à 15 % et réussit son jet, il n'apprendra qu'une seule des traductions possibles. S'il a une compétence de 16 à 30 %, il apprendra deux versions, et s'il a une compétence de 31 à 50 %, il apprendra trois variantes différentes. Si sa compétence est de 51 ou plus, il sera capable de dégager les six variantes. *(Notes au Gardien : si un Investigateur rate son jet de compétence, le gardien sera libre de lui dire qu'il a réussi, mais il lui donnera la traduction suivante, qui est fausse : « Hotep (pris ici dans le sens d'un nom propre, comme c'est la coutume chez les Egyptiens), n'est pas (ou est) à la porte).*

Si les Investigateurs demandent à un égyptologue professionnel de la leur traduire, ils auront les six traductions possibles, exactement telles qu'elles sont données ci-dessus. Le Pr John Quincy Rogers et William Fredricks qui peuvent être rencontrés plus tard au cours du scénario, sont tous deux capables d'effectuer de telles traductions.

Toutefois, la translitération des hiéroglyphes est d'un intérêt primordial. La lecture standard est donnée comme suit :



La translitération standard est donc, « ny har rut hotep ». Toutefois, il y a une variante importante dans la prononciation du troisième mot « rut ». Le symbole du lion accroupi qui apparaît dans le mot, est habituellement prononcé « r » dans l'égyptien classique. Il est également prononcé occasionnellement « l », comme dans les noms Cléopâtre et Ptolémée. Dans ces deux noms, le « l » est écrit avec la glyphe du lion accroupi.

Par conséquent, une translitération différente tout à fait acceptable pourrait être « ny har lut hotep », qui est à peu de chose près prononcé de la même façon que le Nyarlathotep lovecraftien. Les Investigateurs peuvent faire ce qu'il leur plait de cette information. La translitération ne sera trouvée par les Investigateurs que sous trois conditions.

1. Si un Investigateur a lui-même la compétence de lire l'égyptien et de traduire les hiéroglyphes, il devra tenter un jet sous l'Idée. S'il le réussit, il pourra donner les deux translitérations. S'il rate les deux jets, il ne trouvera que la première et seulement s'il le demande.

2. Si un Investigateur demande à un érudit en égyptologie de traduire l'inscription, et demande spécifiquement une translitération, le savant lui rendra service en lui donnant les deux translitérations possibles.

Dans ces deux cas, même si les Investigateurs obtiennent les deux translitérations, le Gardien ne devra leur donner que la traduction « ny har lut hotep ». Aux joueurs de remarquer combien elle est proche de Nyarlathothep. Ils devraient se réjouir de cette découverte qui pourra même leur procurer un ou deux frissons. Soit dit en passant, les hiéroglyphes, traductions et translitérations utilisées dans ce scénario sont toutes authentiques et exactes.

3. Si un personnage non joueur ayant au moins 30 % de connaissance es hiéroglyphes égyptiens et 20 % de connaissance du Mythe de Cthulhu, voit l'inscription, il dira immédiatement qu'il s'agit d'une inscription unique et leur donnera les deux translitérations et quelques hypothèses quant à sa relation avec le nom de Nyarlathothep. (Ceci inclut Alfredo Monteverdi et Abba Shanuda qui tous deux apparaîtront plus tard. Seul Abba Shanuda sait que la dague elle-même constitue la porte.)

Signification de la dague

Par-delà, l'information générale sur la porte et le nom de Nyarlathothep qui peuvent être obtenus de la dague, elle a sa valeur propre. La lame est faite d'argent pur et l'objet dans sa totalité est extrêmement ancien. C'est la seule de son genre qui ait été jamais fabriquée. Elle était utilisée pour accomplir des sacrifices humains, par des adorateurs. (Le cou et l'estomac étaient ouverts et le cœur arraché.) De plus, la dague a des pouvoirs magiques. Si Nyarlathothep est frappé avec la dague, son incarnation du moment est détruite et le dieu sera incapable de retourner sur Terre jusqu'à ce qu'il soit invoqué à nouveau à la prochaine lune. Cette information est disponible seulement si un Investigateur a au moins 50 % en Mythe de Cthulhu et s'il réussit son jet, sinon, il peut trouver cette information dans un de ses anciens livres. (Abba Shanuda connaît déjà ce fait et pourra le dire aux Investigateurs.)

La dague elle-même est la « porte » mentionnée dans l'inscription. Si un humain est sacrifié de manière appropriée, son âme passera à Azathoth où il verra les mystères du chaos. Il sera ensuite, après des éternités, réincarné sur la terre, dans le corps d'un esclave tout à fait humain, d'Azathoth. C'est pour cette raison, que les plus grands et les plus fanatiques des membres du culte sont souvent sacrifiés à l'aide de la dague, ce qui est considéré comme un grand privilège. D'un autre côté, la dague est aussi une porte par laquelle Nyarlathothep peut être renvoyé d'où il vient. Finalement, l'inscription sur la dague, sert simplement, de par le nom de Nyarlathothep, à montrer sa vraie nature.

De toute évidence, la dague a une grande valeur à la fois pour les adorateurs et pour ceux qui les combattent. C'est pourquoi, les deux groupes veulent s'en emparer. Le Gardien doit garder ce fait à l'esprit, comme fil conducteur, tout au long du scénario.

La Vente aux Enchères

A la vente aux enchères, il y a deux objets mis en vente qui sont en relation avec le Mythe de Cthulhu. Le premier est la dague, qui a été décrite ci-dessus, l'autre est un vieux papyrus, en fait une ancienne copie du Livre Egyptien des Morts. Cette copie a une signification spéciale, en ce sens qu'un ancien adorateur de Cthulhu a écrit des notes en marge, (en égyptien populaire) commentant les rites du *Livre des Morts* et ses rapports avec le Mythe de Cthulhu. Le manuscrit ajoutera +5 %, au lecteur, en Connaissance du Mythe, et il a de plus un multiplicateur de

sorts de 1. Le lecteur perdra 1D6 points de SAN. Le texte principal et le *Livre des Morts* écrit en hiéroglyphes égyptiens standards et qui a été traduit à de nombreuses occasions. (Si le Gardien désire une copie du « *Livre des Morts* » pour ajouter un point supplémentaire, il peut consulter de Gollis Budge « *The Egyptian Book of the Dead* » (les publications Dover, 1967 réimprimé dans l'édition originale de 1895). Les notes en marge sont transcrites en écriture populaire abrégée et sont dures à lire. Un jet supplémentaire sous Lire les hiéroglyphes égyptiens doit être fait pour les comprendre.

Suivent les autres articles offerts à cette vente :

— Un scarabée serti de pierres précieuses. (Le scarabée était un coléoptère, considéré comme sacré par les Egyptiens.) Les enchères pour cet *objet d'art* devront plafonner à 2 000 $.

— Le « *Livre des Morts* » avec les notes en marge, mentionné ci-dessus. Les enchères s'arrêteront autour de 2 000 $.

— La *Grammaire Egyptienne* de Alan Gardiner. Si un Investigateur n'a aucune compétence en « Lire les hiéroglyphes égyptiens » en étudiant ce livre intensivement (pendant 1 mois), il élèvera cette compétence à 25 %. Il doit garder le livre pour maintenir le niveau de sa compétence, par des lectures ou des études occasionnelles.

Si un Investigateur a déjà 5 % ou plus de chances de Lire l'égyptien, le livre augmentera de 10 % sa compétence jusqu'à un maximum de 50 %.

Si un Investigateur a une compétence de 50 % ou plus, il est considéré comme possédant déjà une copie de ce livre. Le livre a une valeur d'à peu près 30 $.

— Un plat en albâtre. Les enchères plafonnent à 300 $.

— La Dague de Thoth : pas de prix maximum.

— Une tête de pharaon inconnu, finement sculptée : le prix de cet article plafonnera aux alentours de 1 500 $.

La vente aux enchères se déroulera comme suit. Chaque article sera apporté pour être mis aux enchères dans l'ordre donné ci-dessus. Le Gardien effectuera les enchères pour les personnages non joueurs l'un contre l'autre, ou contre les Investigateurs. Si les Investigateurs ne désirent pas renchérir sur un article, le Gardien devra signer l'article au personnage non joueur, qui lui semble le plus enclin à l'acheter. Une fois que tous les articles auront été vendus, un des trois personnages suivants, devra être en possession de la dague : Clifton Jorgensen ; Butrus al Qusi ou l'un des Investigateurs. (William Fredericks ne renchérira pas sur la dague. Il veut seulement le manuscrit et peut-être un des *des objets d'art.* George Di Vita renchérira sur la dague mais son plan est de la perdre au profit d'un autre.)

Si un Investigateur achète la dague, de nombreux personnages non joueurs peuvent demander à l'examiner. Si l'un des personnages non joueurs achète la dague, les Investigateurs peuvent lui parler et examiner la dague s'ils le désirent.

A un moment donné, quel que soit l'acheteur de la dague, alors que la vente s'est terminée et que les différents objets sont aux mains de leur propriétaire, George Di Vita volera la dague. Les événements devront être manipulés de telle façon, que seuls les Investigateurs seront les personnes à voir George ramasser nonchalamment la dague et marcher vers la porte. Si les Investigateurs donnent l'alarme, Di Vita dégainera son pistolet, tirera un coup en l'air (ce qui causera la panique dans la foule, qui tournera en rond, empêchant les Investigateurs de l'approcher) et s'enfuira.

Il se trouve que les seules personnes ayant vu Di Vita prendre la dague sont les Investigateurs et lorsque le policier de garde se précipitera à l'intérieur de la salle des ventes (après avoir entendu des coups de feu ou de l'agitation), il prendra rapidement les informations qu'ils ont au sujet du voleur, sa description, etc. La police se mettra alors aux trousses de Di Vita. Si la dague n'appartient pas aux Investigateurs, celui qui l'a acheté aura l'air affolé et remerciera les Investigateurs de façon touchante pour avoir repéré si rapidement le voleur. Maintenant, au moins il y a une chance de récupérer la dague.



Ce vol de la dague a un double but : Premièrement, cela aidera les Investigateurs à se regrouper. Secondement, et plus important encore, cela fera naître de la sympathie entre les Investigateurs et celui qui a acheté la dague. Il demandera aux Investigateurs de veiller avec lui jusqu'à ce que la dague soit récupérée. Il leur offrira un dîner dans un restaurant à la mode, leur racontera l'histoire de sa vie etc. Au matin, la police reviendra et informera le propriétaire de la dague, du succès des recherches. L'officier concerné, présentera la dague, la remettant à son propriétaire légitime avec emphase. Il racontera alors, l'étrange enquête.

« Eh bien, dit le vétéran grisonnant de la force publique, le pauvre vieux sergent détective Mike Kennedy, a reconnu grâce à votre excellente description, le mafioso notoire George Di Vita. Nous avons immédiatement envoyé une escouade à sa planque la plus récemment connue, dans le quartier italien de la ville. Quand nous y sommes arrivés, le bâtiment entier était empli d'une horrible puanteur d'œufs pourris et tous les locataires étaient dehors, en train de vomir sur le trottoir.

Kennedy se précipita à l'intérieur, avec un chiffon sur la bouche et défonça la porte de l'appartement de De Vita. Quand nous sommes tous entrés, De Vita était là, mais tenez-vous bien, mort.

Rien n'était dérangé dans la pièce, excepté au milieu où se trouvait le macchabée rôti à point. Le visage et le devant de ce gars étaient grillés jusqu'à en être carbonisé mais son dos, contre le plancher était juste à point. D'après le contenu de ses poches, et d'après sa coiffure et le tissu de son costume, nous étions sûrs que le cadavre était celui de De Vita en personne. Nous n'avons aucune idée de ce qui l'a tué. Peut-être était-ce le fait d'un autre gangster, réglant un vieux compte à l'aide d'un chalumeau.

(Notes au Gardien : Ce qui s'est passé en réalité, c'est que De Vita était retourné à son appartement pour rencontrer son employeur, Khalid Abd al-Azi. Khalid avait donné à Di Vita 10 000 $, pour acheter la

dague. Di Vita décida simplement de la voler et de garder l'argent. Quand il a donné la dague à Khalid, celui-ci l'assassina en l'égorgeant rituellement avec la dague. Il a alors invoqué Nyarlathothep, dont l'apparition a brûlé le corps et accueilli l'âme dans le chaos. Khalid allait partir lorsque la police arriva et il s'enfuit par l'escalier de secours, juste au moment où Kennedy défonçait la porte d'entrée.

« C'est alors que l'un de mes gars à l'intérieur dit avoir vu quelqu'un dévaler en courant l'escalier de secours et nous nous sommes lancés à sa poursuite, laissant seulement sur place, un photographe et un agent de police gradé pour garder le lieu du crime. Ah oui, il y avait plus de 5 000 $ laissés éparpillés sur tout le plancher de la pièce.
(Notes au Gardien : Khalid n'a pas eu assez de temps, pour récupérer tout son argent avant l'arrivée fracassante de la police.)

Quand nous sommes arrivés dehors, on a vu deux types étrangers sauter dans une voiture et décamper. Alors nous les avons pris en chasse avec nos sirènes.

Les deux étrangers se sont dirigés vers les docks et nous les aurions perdus mais Franf Belkaap creva d'un coup de feu leurs pneus et leur voiture capota. Quand nous nous sommes arrêtés, le conducteur sortit et ficha le camp vers les entrepôts grillagés. Kennedy poursuivit le gars avec trois autres de mes hommes. Je ne suis pas allé avec eux mais ils criaient qu'ils se séparaient, pour avoir une meilleure chance de trouver le type dans le noir.

Dans la voiture, il y avait un gars sur le siège de devant mais il était raide mort, un gros éclat de pare-brise planté dans le crâne. On a trouvé le couteau dans la boîte à gants. Je pense que le conducteur n'a pas pu s'en saisir parce que son ami coincé à cet endroit, en empêchait l'accès. On a dû tirer comme des ânes et pendant longtemps pour le sortir de là.

En tout cas, on a marché et on a cherché dans les entrepôts pendant quelques heures, mais on n'a pas trouvé le gars qui s'était enfui. Le vieux Mike Kennedy, lui, avait mordu la poussière. On l'a trouvé contre un grillage, mort et bien mort. Juste comme s'il venait d'y passer et qu'il avait eu une crise cardiaque à cause de toute cette excitation. Pas une marque sur lui. C'est réellement triste ; seulement quarante ans et tout. Enfin je crois que j'ai tout dit, puisque vous avez retrouvé votre couteau et que tous les escrocs qu'on a rattrapés sont morts, je pense que vous n'avez plus à vous en faire. Pour être tout à fait franc, je n'éprouve pas une grosse rancune envers ce conducteur de voiture. Quiconque a suffisamment d'esprit civique pour débarrasser le plancher de Georgio Di Vita, est O.K. pour moi.
(Notes au Gardien : Khalid, évidemment, a tué le sergent Kennedy en lui lançant sans arrêt, la malédiction d'Azathoth, du couvert d'un entrepôt obscur.)

La Malédiction de la dague

Chaque personnage non joueur qui a maintenant sympathisé avec les Investigateurs (comme William Frédricks, Clifton, Jorgensen et Butrus al Qusi) devra être considéré comme faisant partie du groupe. Quand le scénario mentionnera les Investigateurs, tout personnage non joueur qui y est lié devra être inclus. Ces personnages offriront leurs compétences et essayeront d'aider les joueurs à résoudre tous problèmes rencontrés. L'un d'eux peut même être le propriétaire de la dague, s'il a remporté les enchères.

Toutefois, le Gardien devra essayer d'éviter d'utiliser ces alliés supplémentaires pour contrôler les choix des Investigateurs le leur demandant. Bien sûr, si les Investigateurs s'éloignent par trop de la piste ou s'ils se trouvent dans une situation désespérée, ils peuvent utiliser les personnages non joueurs pour s'en sortir.

Les Investigateurs peuvent faire ce qu'ils veulent à ce moment. Ils essayeront sans doute, de découvrir autant de renseignements qu'ils le peuvent sur la dague. Dans un jour ou deux, alors qu'ils seront tous assis ensemble, à discuter des événements récents, l'un des Investigateurs qui tiendra ou touchera la dague, peut-être en pleine conversation, commencera soudainement à trembler et à suer abondamment puis il criera et guérira.
(Notes au Gardien : Le personnage qui tenait la Dague s'est vu infligé La Malédiction de la dague de Thoth, grâce à une incantation de Khalid Abd al-Azi. Le personnage devra absolument être l'un des Investigateurs tenu par un joueur, SURTOUT PAS Jorgensen, Frédricks ou Butrus. La victime aura une vision (décrite ci-dessous) chaque jour. Ces visions augmenteront en durée au fil des jours. Chaque jour, la vision commencera à la même heure (minuit) et débutera au même point. Après trois jours de plus, elle augmentera à quatre minutes et ainsi de suite. Au fur et à mesure que la durée de la vision grandit, le personnage en verra de plus en plus. Le tableau suivant indique la durée de la vision pour chaque jour donné.

TABLE DES VISIONS

Scène	Nombre de jours	Durée de la vision
° 1	1 - 3	1 minute
° 2	4 - 6	2 minutes
° 3	7 - 9	4 minutes
° 4	10 - 12	8 minutes
° 5	13 - 15	16 minutes
° 6	16 - 18	30 minutes
° 7	19 - 21	1 heure
° 8	22 - 24	2 heures
° 9	25 - 27	4 heures
°10	28 - 30	8 heures
°11	31 - 33	16 heures
°12	34 - +	Continue

A partir du 34e jour après le début de la malédiction, les crises et les visions se perpétuent même pendant la journée, et la victime est irrémédiablement perdue.

Les Visions

Quand la victime a une crise, elle devient insensible à toutes choses terrestres. Son esprit est entraîné dans un temps différent, un endroit différent et une dimension différente. Les points marqués sur le tableau ci-dessus, par un ° indiquent où chaque période de nouvelles visions débutera. Ces nombres correspondent à ceux ci-dessous.

Par exemple, durant les jours 13-15, la victime verra les visions de 1 à 5. Les jours 16-18, elle verra les visions de 1 à 6 et ainsi de suite. A chaque accroissement de durée des visions, le Gardien devra dire à la victime quelles nouvelles vues il contemple. Voici les visions intégrales :

1. On voit un vaste paysage. Il est de nature semi-tropicale. Il y a un large fleuve qui s'écoule doucement. De grandes étendues de végétations le bordent.

2. La scène s'élève alors et le spectateur peut voir qu'au-delà des étendues de végétations, des régions désertiques s'étendent sans aucune trace de vie végétale.

3. Tandis que le spectateur voyage le long des rives du fleuve, une cité construite en briques apparaît. Quelques-unes des constructions sont faites de grandes briques d'un beau travail et sont peintes en blanc avec des symboles d'hommes et d'animaux disposés en lignes et en colonnes. (Si le spectateur réussit un jet de Connaissance, il reconnaîtra des hiéroglyphes égyptiens.)

4. Quelques habitations sont simplement des huttes en roseau recouvertes de boue. On peut voir des gens à la peau brune porter des objets, travailler dans les champs et dans des échoppes à l'aide d'outils de pierre, vaquant tout simplement à leur vie quotidienne. Des oiseaux blancs sont dans les champs. (Si la victime réussit un jet Pour Trouver les Objets Cachés, il peut reconnaître des ibis dont la tête ressemble de façon frappante au manche de la Dague.

5. On peut voir une colonne d'hommes en train de marcher à travers la ville et se dirigeant vers une série de bâtiments de pierre tout proches, à l'inverse des bâtiments de construction d'argile. Ces hommes sont vêtus de robes magnifiquement brodées.

6. A l'entrée des bâtiments vers lequels se dirigent les hommes en robes fines, il y a deux énormes statues de pierre, chacune faisant à peu près quatre mètres cinquante de haut. Elles représentent des animaux accroupis (Un jet réussi en Zoologie permettra de les identifier comme des babouins Anubis, une espèce de babouins que l'on trouve en Egypte. S'il échoue, un jet réussi en Connaissance les identifiera comme étant une sorte de singe ou d'homme à face de chien.)

7. Le bâtiment de pierre vers lequel les hommes se rendent, possède un hall avec d'énormes colonnes rondes. Les murs et les colonnes de la construction (de toute évidence un temple) sont couverts de hiéroglyphes et de dessins gigantesques de dieux et de démons égyptiens, tous peints avec éclat.

8. Le groupe d'adorateurs ou de prêtres entre dans le temple et se dirige vers le fond. Un panneau secret s'ouvre et ils entrent pour rencontrer un garde. Le garde a un visage exactement similaire à celui des statues, énormes (babouins) situés devant l'entrée du temple. Son corps est couvert de fourrure sur le dos et les avant-bras et ses mains sont griffées. Il se tient voûté sur des jambes étrangement tordues et des pieds déformés. (La première fois, qu'il voit le garde, le spectateur doit réussir un jet sous sa SAN. Si le jet est réussi, il n'y a pas de perte de SAN. Pour les visions suivantes, voir cette entité, causera la perte d'un point de SAN, si un jet sous la SAN est raté.) La procession descend un long escalier à l'intérieur d'un labyrinthe de corridors et de tunnels.

9. A la fin d'un tunnel particulièrement long, on voit un énorme autel dressé devant la statue d'un homme à tête d'ibis. (Un jet réussi en Archéologie révélera au spectateur que l'homme à tête d'ibis est la représentation traditionnelle du Dieu Thoth) Il se déroule alors une cérémonie comprenant des chants et d'étranges rituels (tous accomplis en ancien égyptien) et un corps humain est étendu sur l'autel.

10. Un homme en robe noire avec un capuchon s'approche de la personne sur l'autel. Il enlève soudainement son capuchon découvrant sa tête d'ibis. (Le spectateur doit faire un jet sous la SAN, la première fois qu'il la verra ou perdre 1D4 points de SAN. Si le jet est réussi, il n'y a aucune perte.) Il ne s'agit pas d'un masque mais du véritable visage de la créature. Elle tient en main une dague qui ressemble exactement à la dague de Thoth (en fait c'est cette dague) et la brandit au-dessus de la personne étendue sur l'autel.

11. Soudain, la victime de la vision réalise que la personne étendue sur l'autel, c'est lui-même et qu'il est sur le point d'être sacrifié par l'entité à tête d'ibis. A ce moment, son point de vue devient celui qu'il a étendu sur l'autel. Il regarde en spectateur, impuissant, le couteau s'abaisser, lui ouvrir la gorge, l'éventrer et couper son cœur. Il peut regarder vers le bas de son corps découpé, et se voir lui-même tué. Tout ce sacrifice est ressenti par la victime avec d'horribles détails. (Un jet réussi sous la SAN doit être fait ou la victime perd 1D10 points de SAN. Un jet réussi cause encore la perte d'1D3 points. Ce jet doit être fait à chaque fois que l'épreuve recommence.) A présent, la victime commence à sentir sa conscience s'embrouiller et s'obscurcir et il a l'impression que son âme tombe au travers d'un espace infini. Alors qu'il meurt, il commence à entendre le chant faible et singulièrement terrifiant d'une flûte.

12. La conscience de la victime se dissout dans une vision éternelle des horreurs indicibles du trône d'Azathoth. Si la victime a atteint ce point dans la vision, il deviendra fou de façon permanente et moura bientôt, son âme et son esprit éternellement prisonniers d'Azathoth.

Notes au Gardien : Les visions sont celles de vieilles cérémonies religieuses du culte des Grands Anciens de l'Egypte antique. L'endroit des cérémonies se trouve à Hermopolis (la moderne Ashmunayn). L'esprit de la victime a été ramené dans les temps anciens, quand les serviteurs de Niarlathothep étaient au pouvoir et servaient dans le temple de Thoth de la vieille Hermopolis.

Effets de la vision

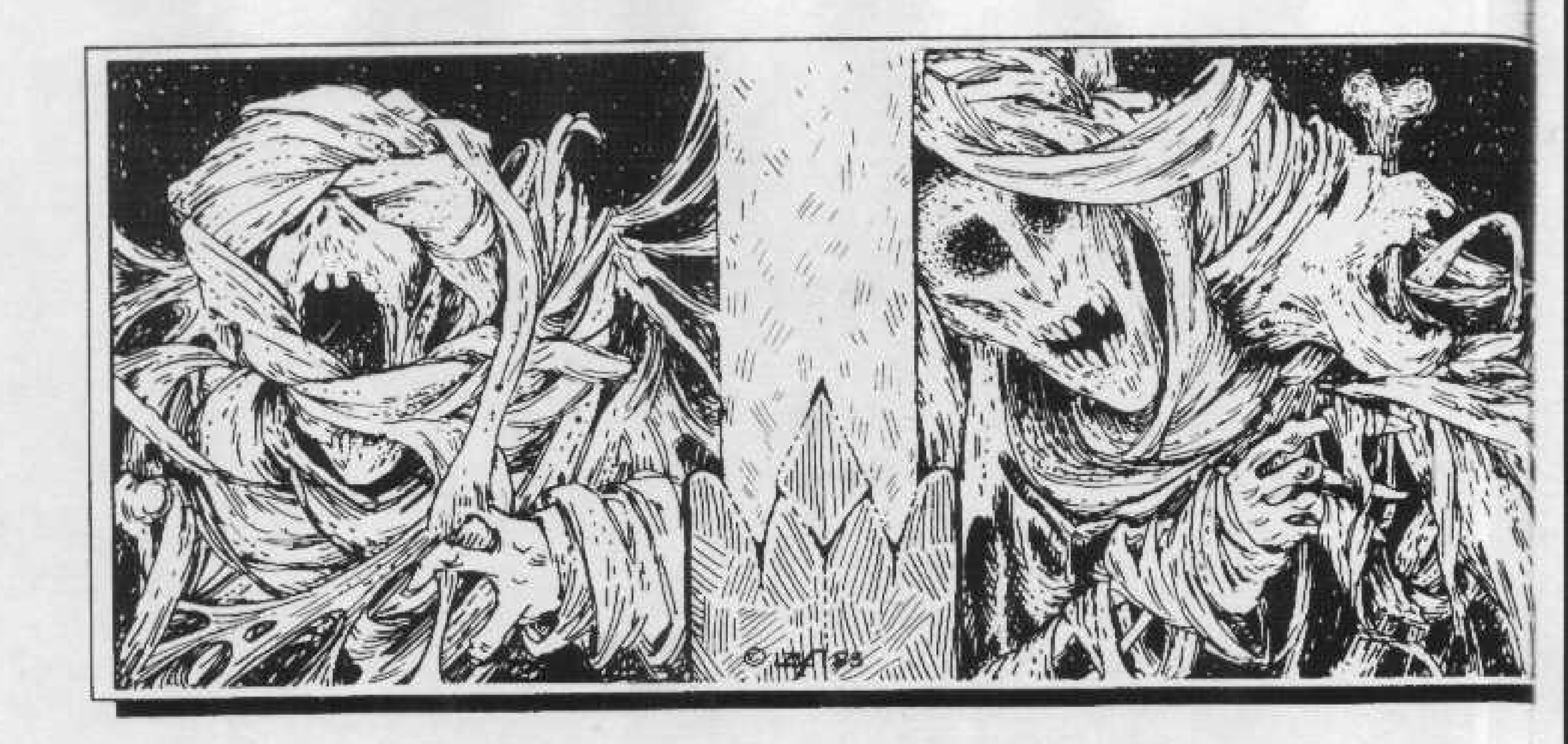
Le personnage perdra 1 point de SAN chaque fois qu'il aura une vision. (1 pt/jour) Hormis cela, il sera capable d'assumer la plupart des fonctions d'une vie normale. Il n'a pas besoin de faire un jet sous la SAN puisqu'il perd automatiquement à chaque fois, sans aucune chance de le récupérer 1 point de SAN. Quand les visions atteindront la durée de quatre heures par jour, (ce qui arrivera au jour 25) le personnage sera tellement épuisé par les épreuves qu'elles occasionnent, qu'il se reposera la plupart de la journée quand les pressions de la vision de la journée ne pèseront pas sur lui.

Il y a un effet bénéfique à ces visions qui ne devra être révélé, aux Investigateurs qu'une fois arrivés en Egypte. La victime se souviendra des événements survenus dans la vision pendant le moment où il est conscient et en possession de tous ses moyens. Quand (et si) les Investigateurs arriveront à Ashmunayn et examineront les ruines du temple de Thoth, la victime de la malédiction de la dague (à partir de maintenant désigné comme le Maudit) sera capable de reconnaître dans les ruines le tracé du temple et les anciens couloirs qu'il a vus dans ses visions. Dès lors, il pourra conduire les Investigateurs au temple, à la porte secrète, dans les couloirs et dans le sanctuaire souterrain de Niarlathothep. Ceci sera vu plus tard.

Après la première vision

La première crise de vision ne dure qu'une minute. La victime expliquera probablement ce qui est arrivé et sera plutôt secoué par l'expérience. (Elle a somme toute perdu 1 pt de SAN) S'il est présent, Butrus al Qusi donnera l'explication suivante de ce qui est arrivé.

« Je dois maintenant vous expliquer ce qui est arrivé et la signification de la dague. Vous pouvez ne pas me croire mais je vous assure que je vous dis la vérité. En fait, je suis un moine copte (égyptien chrétien). Quelques-uns de mes frères et moi-même, nous combattons en Egypte, la diffusion d'un culte satanique qui adore un démon indiciblement maléfique. La dague est l'un de leur plus important objet de culte pour leurs rituels blasphématoires et ils feront n'importe quoi pour la récupérer. J'ai été envoyé ici, pour tenter de les empêcher de l'acquérir. Du fait du mal potentiel de la dague, il vaut peut-être mieux la détruire. Mais maintenant, la Malédiction de la dague a frappé notre compagnon. Les malfaisants sont à l'origine de cette malédiction, très certainement pour nous obliger à retourner en Egypte, avec la dague. Je ne sais pas comment lever la Malédiction. Mon frère en Egypte le sait, toutefois et je



propose de nous y rendre le plus rapidement possible. Ainsi mon frère pourra excorciser le pouvoir qui a pris possession de votre ami. Je ne connais pas la pleine portée de la Malédiction mais je sais ceci : si la dague est inconsidérément détruite, l'âme de notre compagnon est perdue à jamais. Le seul moyen de le/la sauver de ce destin, est de retourner avec la dague en Egypte où l'exorcisme pourra être accompli. Nous devrons partir le plus tôt possible car la malédiction se renforcera avec chaque jour qui s'écoulera. »

Les Investigateurs peuvent ou non croire au récit de Butrus. Ils devront néanmoins être contraints de s'inscrire pour un voyage sur le transatlantique *Ramsès* en partance, dans quelques jours pour la Méditerranée et Alexandrie. Les Investigateurs devront se hâter en vue des préparatifs du voyage.

A Bord

Introduction

Les Investigateurs seront arrivés à bord, relativement préparés pour leur voyage en Egypte. Ils auront la dague en leur possession. Ils seront accompagnés par Butrus al-Qusi, ou tout autre personnage non joueur avec lesquels ils peuvent avoir sympathisés à la vente aux enchères. Ceci inclut le propriétaire de la dague si elle n'appartient pas aux Investigateurs. L'un des Investigateurs sera sujet à l'infernale Malédiction de la Dague de Thoth et aura chaque jour, des visions dont la durée augmente.

Le Voyage

Le voyage vers Alexandrie, prendra trois semaines. *(Notes au Gardien : Ce qui signifie que si le groupe part immédiatement après la malédiction, le Maudit en sera à la vision 8 et ses visions dureront deux heures par jour, lorsqu'ils arriveront à Alexandrie.)*

Le voyage sera agréable (bien que le Gardien peut jeter les dés pour le mal de mer). Si les Investigateurs ont été avisés, ils pourront avoir emporté des livres afin d'étudier les hiéroglyphes égyptiens ou l'arabe (qui est couramment parlé en Egypte). Chaque Investigateur dépensant trois semaines d'étude peut gagner une compétence totale égale à son EDU, s'il réussit un jet sous son INT × 2 sur 1D100.

Ainsi, si un personnage qui a une EDU de 15 étudie l'arabe et réussit son jet INT × 2, il aura une compétence de sous son 15 % en Parler l'arabe. Seuls les personnages qui n'ont aucune compétence en hiéroglyphes égyptiens ou en arabe, peuvent faire ceci et les textes appropriés doivent être disponibles. Si un personnage qui connait l'arabe ou les hiéroglyphes supervise les études d'un Investigateur, l'étudiant peut tenter un jet sous son INT × 4 plutôt que son INT × 2.

Le Meurtre de Butrus

(Notes au Gardien : Khalid, qui est sur le bateau, avec les Investigateurs, a maintenant décidé d'attaquer le groupe en invoquant une Horreur Chasseresse. (Ce monstre a pour mission de tuer Butrus et il devra y parvenir.)

De nuit, alors que les Investigateurs se promènent dans quelques parties retirées du bateau, Butrus s'excusera (un appel de la nature ou peut-être le mal de mer) et s'éloignera en tournant un coin, du reste du groupe. Les Investigateurs entendront alors Butrus hurler puis un effroyable croassement de quelques monstres étrangers. Le Gardien a maintenant le choix.

Quand les Investigateurs se précipitent au secours de Butrus, ils peuvent ne voir que la forme efflanquée de l'Horreur Chasseresse s'envolant d'un battement d'ailes dans le ciel, le gémissement pitoyable de Butrus s'évanouissant dans le vent du soir. Ou bien ils peuvent rencontrer le monstre noir apparaissant distinctement au-dessus du corps déchiqueté de Butrus. En ce cas, les Investigateurs pourront combattre le monstre s'ils le désirent. S'ils s'arrangent pour le tuer, ils ne gagneront qu'1D6 points de SAN, car ils n'ont pu empêcher le monstre de tuer Butrus (et de fait n'avaient aucune chance). S'il est tué, son corps visqueux dégoulinera par-dessus bord, perdu au fond des mers à jamais. Une Horreur Chasseresse est en réalité un monstre plutôt terrifiant et le Gardien devra le laisser rester pour le combat seulement s'il est à peu près sûr de la victoire des Investigateurs. Il est tout à fait possible que l'Horreur balaye l'expédition entière d'un seul coup !

De toute façon, Butrus est maintenant mort, emporté dans le ciel, précipité dans la mer ou déchiqueté en morceaux de chair palpitante sous les yeux des Investigateurs.



La Tentative de Vol

Il serait fort judicieux que les hommes de Khalid tentent de dérober la dague, pendant la traversée. Cela arrivera peu après la mort de Butrus. Khalid lui-même, n'y sera pas mêlé et la tentative sera quelque peu maladroite du fait que les adorateurs agissent avec trop de précipitation. Quoi qu'il arrive les Investigateurs ne devront pas perdre la dague dans cette tentative, mais cet essai de vol devrait les mettre sur leurs gardes et leur apprendre que leurs ennemis sont sur le bateau avec eux. Si l'un des adorateurs est capturé, il se suicidera immédiatement, dégainant une lame de rasoir pour s'en taillader la gorge, avec une telle force que tous ceux se trouvant dans un rayon d'un mètre, seront aspergés de sang artériel rouge vif. Cette vue nécessite un jet sous la SAN. L'échec coûte 1D4 points de SAN.

D'ALEXANDRIE A ASCHMUNAYN

Il y a de nombreux aspects fascinants de la vie en Egypte qui devront être introduits pour donner du piment aux événements suivants. Toutefois, il est impossible de les détailler ici. Les Gardiens pourront se référer au *Guide de Baker sur l'Egypte*, qui est un guide touristique imprimé à la fin des années 20 et récemment réédité. Il contient d'excellentes descriptions des villes, des coutumes, des moyens de transport et du mode de vie sans oublier une description de ses ruines. Ce livre peut être trouvé dans la plupart des bibliothèques municipales. Le Gardien disposant de moins de temps pour de telles recherches, devra se contenter de ses souvenirs de films et de stéréotypes (comme les *Aventuriers de l'Arche Perdue)*.

A partir de maintenant, le Gardien devra tourmenter les Investigateurs avec les Egyptiens du coin, dans la plupart de ce qu'ils essayeront de faire. Des bandes de mendiants devront les suivre fidèlement. Des démarcheurs de tout poil devront leur vendre leur produit, assaillant les Investigateurs en réclamant le paiement, ou en pleurnichant en montrant des photographeies d'enfants faméliques.

Si les Investigateurs ont pensé à emporter des armes à feu, elles seront confisquées par le gouvernement, jusqu'à ce qu'ils aient obtenu une licence de port d'arme en Egypte. (Ce processus demande un bon mois de démarches et les armes risquent d'être perdues dans l'intervalle.) Le seul moyen d'éviter que les armes soient confisquées, est d'avoir eu la précaution de poser sa candidature pour la licence avant l'arrivée à Alexandrie.

La livre égyptienne est l'unité monétaire de base (égale à 100 piastres) elle équivaut à peu près, à cette même époque, à 3 $ (chaque piastre vaut à peu près trois cents). En principe, les biens de consommation locaux et les services coûtent à peu près moitié prix que les biens identiques aux U.S.A. Des Investigateurs qui oublient de marchander, ou ne marchandent pas beaucoup, peuvent être victimes des vendeurs de rue diaboliquement habiles. Les biens d'un standing européen, (repas, hôtel, vêtements, biens importés) coûteront généralement 1/3 de plus que le prix américain, un peu de marchandage sera possible. Un bref itinéraire pour les infortunés aventuriers suit.

A Alexandrie

Les Investigateurs seront assaillis par des officiels égyptiens locaux, alors qu'ils tenteront de débarquer. En principe général, toutes fonctions administratives a besoin d'un pourboire. Les employés de bureau etc., demanderont 4X plus qu'ils n'accepteraient pour n'importe quel service. D'habitude un pourboire d'au moins quelques livres est nécessaire pour n'importe quel employé de bureau de premier ordre et davantage pour les officiels. La plupart des soldats et des secrétaires peut être achetée pour seulement quelques piastres. Les Investigateurs ne connaissent pas, naturellement, les taux en cours du backchich et dépenseront sans doute plus que nécessaire. Cette tendance devra être encouragée par le Gardien. Si dans leur ignorance, les Investigateurs offrent beaucoup plus que le prix local en cours pour un service, l'employé demandera immédiatement deux fois plus que ce qu'on lui a offert, bien qu'il finisse par accepter avec une répugnance toute apparente l'offre originale des Investigateurs. Dans la plupart des situations, égyptiennes, l'habileté pour bien marchander (utiliser Eloquence, compétences en troc...) sera d'une grande valeur. Après que les Investigateurs auront passé toutes ces formalités, ils arriveront sur une grande place, remplie de carioles tractées par des chevaux et des conducteurs beuglant qui leur offriront de les emmener où ils le désirent. Sur la place, au milieu des conducteurs se disputant, un Egyptien élégamment vêtu s'approchera d'eux et les appellera par leur nom.

Il se présentera comme étant Mikhay'el Sufyani et demandera où se trouve Butrus. Il semblera visiblement ému en apprenant la nouvelle de sa mort. Il dira que Butrus avait télégraphié du bateau l'informant de son

arrivée en lui donnant les noms et la description de ses compagnons américains et en lui demandant de l'aide. Mikhay'el se dépêchera alors, d'aider les Investigateurs et leur dira qu'ils doivent partir immédiatement pour Ashmunaym où l'exorcisme doit se dérouler.

(Notes au Gardien : En réalité Mikhay'el Sufyani n'est autre que Khalid Abd al-Azi, se présentant sous un faux nom comme moine copte, afin de gagner la confiance des Investigateurs.)

Mikhay'el Sufyani (Khalid al-Azi)

FOR	15	CON	15	TAI	15	INT	18	POU	24
DEX	15	APP	17	EDU	10	SAN	0	PtVIE	15

COMPETENCES : Archéologie : 75 %, Marchandage : 45 %, Mythe de Cthulhu : 80 %, Baratin : 60 %, Se cacher : 75 %, Histoire : 50 %, Occulte : 70 %, Eloquence : 60 %, Se déplacer silencieusement : 50 %
LANGUES : (Parler/Lire) arabe : 100/80 %, Copte : 50/50 %, Hiéroglyphes égyptiens : 0/100 %, Anglais : 60/60 %
SORTS : Invoquer Horreur Chasseresse — Contrôler Horreur Chasseresse — Contacter Goules — Contacter Habitants des Sables — Contacter Nyarlathothep — Signe de Voor — Appelez Azathoth — Invoquer Vampires de feu — Contrôler Vampires de feu — Poudre de Ibn Ghazi.

La SAN de Khalid est de 0, mais il est encore capable de se tenir parfaitement bien en société sauf quand ses activités diaboliques sont concernées. Lorsqu'il est seul, ou en compagnie d'autres adorateurs, Khalid laisse exprimer sa vraie personnalité.

Si les Investigateurs partent avec Mykhay'el/Khalid, il les emmènera le plus vite possible à Ashmunayn où il y a un grand nombre de suivants.

Si les Investigateurs désirent d'abord s'arrêter au musée du Caire, il leur permettra mais leur dira qu'ils perdent un temps précieux.

S'ils demandent à visiter le Monastère de Saint Pakomios, (le monastère copte de Butrus et le centre des activités anti-adorateurs) il refusera absolument, prétextant que ceci conduirait des espions ennemis au centre secret de la résistance anti-adorateur.

(Notes au Gardien : Les Investigateurs ne devront pas se rendre au Monastère de Saint Pakomios dans ce scénario. Une raison réaliste pour ne pas y aller est de dire que cela prendrait beaucoup trop de temps et que le Maudit serait perdu avant qu'ils ne soient de retour à Ashmunayn. Il n'y a pas de voies ferrées jusqu'à Saint Pakomios.)

Alors que les Investigateurs prendront un fiacre tiré par un cheval pour foncer directement à Ashmunayn ou au Caire, ils rencontreront un autre Egyptien. Il dira s'appeler Muhammed et être un excellent drogman (un guide). Mikhay'el tentera de le renvoyer sans plus de façon, déclarant qu'un drogman est inutile. Mikhay'el peut fournir lui-même toute l'assistance et la conduite nécessaires. Muhammed soutiendra alors qu'il peut fournir bon nombre d'extras, qu'un gentelman comme Mikhay'el ne daignera pas remplir, tels faire des achats, porter des objets et effectuer des arrangements pour les hôtels et les restaurants. Muhammed sera persuasif mais la décision de louer ses services, appartient aux Investigateurs. Son prix sera de deux livres égyptiennes/jour.

Muhammed

FOR	12	CON	10	TAI	13	INT	15	POU	7
DEX	17	APP	15	EDU	5	SAN	5	PtVIE	12

COMPETENCES : Archéologie : 15 %, Marchandage : 90 %, Conduite de fiacre : 60 %, Baratin : 90 %, Histoire : 15 %, Eloquence : 75 %, Trouver Objets Cachés : 50 %
LANGUES : (Parler seulement) arabe 100 %, Anglais 80 %, Français 75 %, Allemand 60 %.

Sa compagnie serait fort utile mais il n'est pas indispensable au scénario. Il peut fournir de l'aide et des conseils au cas où les Investigateurs seraient en panne d'idées, ne savent pas où aller, etc. Il peut également servir d'interprète et pourrait fournir un bon coup de main, lorsque les Investigateurs se rendront compte de la véritable identité de Mikhay'el. Enfin, il peut aider le groupe à détourner les mendiants, colporteurs et leur dire quels pourboires sont nécessaires au bon moment.

Au Caire

Si les Investigateurs décident de visiter le Caire, au cours du scénario ou même lors de futurs scénarios, il y a un certain nombre de choses à voir.

Le Musée National : Si les Investigateurs montrent de l'intérêt pour les recherches, ils seront dirigés vers le musée national où il y a une grande collection d'antiquités égyptiennes et une bibliothèque bien fournie. Chaque jour que les Investigateurs passeront à enquêter de par le musée, ils pourront faire un jet sous l'Utilisation de Bibliothèque, s'ils cherchent à la bibliothèque ou un jet sous leur compétence en Archéologie, s'ils font des recherches sur les antiquités qui se trouvent au musée. Bien sûr, du fait que la durée des visions augmente en intensité, chaque jour passé au musée est un jour de plus vers la perte d'esprit totale du Maudit. Pour chaque jet réussi, comme décrit ci-dessus, une des informations suivantes peut être obtenue.

1. Ashmunay : La cité actuelle d'Ashmunay est située à quelques mètres des ruines de l'ancienne ville égyptienne et du centre de culte d'Hermopolis (comme les Grecs l'appelaient) ou Khemennu (du nom égyptien). Dans l'Antiquité, c'était l'un des plus grands centres de savoir. (Platon et Pythagore, entre autres, y ont fait leurs études.) La cité de Khemennu était consacrée au Dieu Thoth (Forme helénisé du nom égyptien Tehuti)

2. Thoth : Thoth était connu comme le « Compteur des étoiles », et « Celui qui s'est créé lui-même », à qui personne n'a donné naissance. Il est associé au Dieu grec Hermès et il est connu dans la mythologie égyptienne comme le messager des dieux et le dieu de la connaissance et de l'écriture. C'est également le personnage auquel se réfèrent les écrivains classiques « le trois fois très grand Hermès » = grec « Hermès trismegitos » et latin « Hemèster maximus ». Les magiciens et les sorciers de la fin du Moyen Age et de la Renaissance, voyaient en cet Hermès particulier (ou en d'autres mots Thoth), le père de tout savoir magique. *Le Corpus Hermeticom* (qui signifie *les Travaux d'Hermès)* était une importante collection de textes magiques rassemblés à peu près au II[e] siècle après J.-C. et qui était utilisée comme base à des nombreux grimoires du Moyen Age et de la Renaissance. Cette collection de textes, est censée être les écrits véritables d'Hermès/Thoth, qui en secret ont traversé les siècles.

3. Animaux sacrés : Il y a deux animaux symboliques consacrés à Thoth : l'ibis et le babouin. L'ibis est un petit oiseau blanc au long cou et a un grand bec pointu. Il vit en Egypte. Même aujourd'hui, il est considéré par les fermiers comme un animal qui porte chance. En effet il se nourrit principalement, d'insectes qui autrement détruiraient les cultures. L'autre animal consacré à Thoth, est le singe à tête

de chien ou babouin. On pense que Thoth s'est souvent incarné sous la forme d'un babouin. L'habitude du babouin de hurler et de réagir à la lune était considérée comme un moyen de communiquer à Thoth, dont le symbole céleste était la lune. (Les Gardiens désirant davantage de renseignements sur Thoth et sur les autres divinités égyptiennes devraient consulter A. Wallis Budge « Les Dieux des Egyptiens » (Dover 1969 d'après l'œuvre de 1904) volume 1, pp. 400.

Notes au Gardien : Il y a un bon nombre de parallèles entre le concept égyptien de Thoth et la déité lovecraftienne Nyarlathothep. Thoth est le messager, l'esprit et le cœur de Râ, chef des dieux égyptiens. De même Nyarlathothep est le massager, le cœur et l'âme des dieux Extérieurs. Le symbole céleste de Thoth est la lune et Nyarlathothep que la morte et grimaçante lune, se moquant éternellement de la courte vie de la Terre ! Enfin Thoth est un dieu égyptien et Nyarlathothep est toujours associé à l'Egypte. Sa forme humaine est celle d'un Egyptien basané. D'après ce scénario, les dieux extérieurs ont établi dans l'Antiquité des multiples centres de culte dans l'Egypte ancienne, mais avec les années, les formes insensées d'adoration et leurs prêtres maléfiques furent chassés et les dieux évoluèrent dans l'esprit de leurs adorateurs sous une forme plus douce, celle des dieux égyptiens connus aujourd'hui.

Toutefois, le vieux culte continuait en secret, du temps des pharaons et des prêtres éclairés, plus ouvertement pendant les temps mauvais corrompus. L'un des centres de ces vieilles et maléfiques pratiques, se trouvait à l'ancienne Khemennu ou, sous l'apparence du culte de Thoth, les adorateurs de Nyarlathothep, gouvernèrent la région pendant des siècles. Les adorateurs auxquels sont confrontés aujourd'hui les Investigateurs, sont les descendants spirituels des personnes qui à l'origine adorèrent Thoth/Nyarlathothep, il y a des millénaires dans les antiques temples de Khemennu. Cette histoire n'est pas bien connue et les Investigateurs ne seront capables de la découvrir qu'après des recherches diligentes de plusieurs mois en parlant au Pr Alfred Monteverdi dans le musée, ou à Abba Shanuda plus tard.

4. La statue d'Ashmunay. Cette statue a la forme d'un homme debout avec les paumes des mains dirigées vers l'extérieur. Des léopards sauvages lèchent ses mains. Il a un sourire particulièrement moqueur et il regarde droit devant lui. Le détail de la statue est remarquable, c'est pratiquement une photographie en ce sens où le sculpteur a copié l'expression de l'homme et ses attitudes. Si les Investigateurs passent du temps à chercher parmi les objets exposés au musée, ils peuvent tomber sur cette statue. Si un Investigateur cherche particulièrement des objets provenant d'Ashmunayn, il doit faire un jet de Chance et un jet d'Archéologie pour trouver cette statue et noter sa spécificité. Quiconque remarquera la statue, trouvera aussi les informations suivantes. Elle est datée de la seconde dynastie 2890-2896 avant J.C., a été trouvé près du temple de Thoth à Ashmunayn. Elle et d'un travail exquis et est étonnamment bien conservée pour une statue d'un tel âge. Tout Investigateur réussissant soit un jet sous le POU+1 ou sous le Mythe de Cthulhu, alors qu'il est près de la statue, sentira quelque chose d'extrêmement maléfique s'en dégager mais il ne trouvera rien d'autre.

Notes au Gardien : Cette statue peut avoir une grande importance plus tard, quand les Investigateurs rencontreront Nyarlathothep lui-même sous sa forme humaine dans le dénouement futur du scénario.

Docteur Alfredo Monteverdi

Le Dr Monteverdi est un égyptologue italien de renommée mondiale. Il est âgé de plus de soixante ans, petit, vigoureux. Il a des cheveux blancs en bataille et un bouc de la même couleur. Il porte une paire de grosses lunettes poussiéreuses. Chaque jour que les Investigateurs passeront au musée national, ils auront Une chance égale à la moitié de jet de Chance du personnage le plus chanceux du groupe, de rencoutrer le Dr Monteverdi.

Docteur Alfredo Monteverdi

FOR	10	CON	9	TAI	13	INT	18	POU	10
DEX	13	APP	7	EDU	21	SAN	75	PIVIE	11

COMPETENCES : Anthropolie : 65 %, Archéologie : 90 %, Mythe de Cthulhu : 25 %, Histoire : 70 %

LANGUES : Hiéroglyphes égyptiens : 80 %, Anglais : 75 %, Français : 85 %, Allemand : 60 %, Italien : 100 %

Le dr Monteverdi correspondait avec le Dr Van Petersdorf avant sa mort récente et collaborait avec lui sur son livre *l'Antiquité de la religion égyptienne*. Si les Investigateurs rencontrent le docteur, ils peuvent le questionner et il sera capable de donner des réponses précises à la plupart de leurs questions concernant la dague, les hiéroglyphes, et la relation Thoth/Nyarlathothep. Toutefois, il ne pourra pas se rendre à Ashmunayn avec les Investigateurs, car il a des affaires à régler au Caire. Bien qu'il soit capable de répondre à la plupart des questions en relation avec l'égyptologie, et peut parler sur les relations du Mythe de Cthulhu avec l'Egypte ancienne, il ne sait rien des activités en cours des adorateurs à Ashmunayn (ou ailleurs). Il pense que les Dieux du Mythe de Cthulhu n'ont pas été longtemps adorés bien qu'il reste des traces évidentes d'un culte largement répandu dans les anciens temps. Il serait proprement choqué et horrifié par la preuve manifeste qu'un tel culte continue d'exister et niera, dans ce cas, l'évidence même s'il la constate.

A ASHMUNAYN

Du Caire à Ashmunayn, le voyage s'effectue par train, et durera un jour. Les Investigateurs arriveront sans encombres à moins que le Gardien ne veuille épicer l'affaire en ajoutant quelque chose de son cru.

Dans la Ville :

Les Investigateurs devront aller à Ashmunayn et prendre une chambre à l'hôtel du coin. L'endroit est plutôt minable vu qu'il y a peu de visiteurs étrangers. Le propriétaire de l'hôtel est plus qu'enchanté de voir les Investigateurs et les traitera royalement mais il présumera qu'ils seront capables de payer comme savent le faire les majestés. Il chassera tous les mendiants et autres personnes qui pourront ennuyer les Effendis. Si les Investigateurs le désirent, ils pourront trouver un guide ou s'ils ont déjà Mohammed, il restera avec eux. Mikhay'el dira encore que la nécessité d'amener quelqu'un d'autre est illusoire puisqu'il peut lui-même les guider parfaitement bien.

Si l'un des Investigateurs se promène en ville (peut-être tentant la mission impossible de trouver un bon restaurant) et que Mikhay'el n'est pas avec lui, il sera accosté par un mendiant vêtu de haillons mais qui parle le plus pur anglais oxfordien.

Ce mendiant est Abba (père) Shanuda déguisé. Abba Shanuda est un prêtre copte ligué avec les moines du monastère de Saint Pakomios, dans leur vieille lutte contre les sinistres mignons de Nyarlathothep. Il a été éduqué en Angleterre.

Abba (pére) Shanuda

FOR	13	CON	14	TAI	14	INT	17	POU	17
DEX	15	APP	13	EDU	18	SAN	70	PIVIE	14

COMPETENCES : Archéologie : 50 %, Marchandage : 50 %, Camouflage : 60 %, Mythe de Cthulhu : 30 %, Discussion : 50 %, Histoire : 40 %, Utilisation bibliothèque : 75 %, Psychanalyse : 70 %, Psychologie : 60 %
LANGUES : Arabe : 85 %, Copte : 90 %, Hiéroglyphes égyptiens : 75 %, Anglais : 90 %
SORTS : Invoquer le Vagabond des Dimensiosn — Contacter Polypes volantes — Signe des très Anciens — Enchanter Dague, (ce dernier sort crée une matrice capable d'être utilisée pour invoquer un Vagabond des Dimensions et d'agir comme une arme magique contre des monstres du néant. La dague doit être faite d'au moins 80 % d'argent pur et peser une demi-livre)

Abba Shanuda racontera l'histoire suivante, à l'Investigateur qu'il a contacté :

« Je ne suis pas un mendiant, et je ne veux pas de votre argent. Mon nom est Père Shanuda et je suis un ami de Butrus. L'homme avec lequel vous êtes, peu importe le nom qu'il se donne, n'est pas de notre ordre mais au contraire, est haut placé dans le conseil des mauvais, c'est Khalid Abd al-Azif. Il vous a trompé dans le seul but de vous piéger, vous et vos amis, pour vous tuer, vous torturer ou pire encore vous sacrifier à ses Dieux blasphématoires et ainsi vous voler la dague. Je vous ai suivis vous et vos compagnons, depuis votre arrivée en Egypte, mais je ne vous ai pas contactés pour que Khalid s'endorme dans un sentiment de sécurité. Je n'attirerai pas assez votre attention sur le fait que vous et vos amis êtes en grand danger. Khalid vous tuerait sans hésitation s'il sentait que cela servirait ses plans criminels. Si vous désirez jamais quitter Ashmunayn, vous aurez besoin de mon aide.

L'Investigateur doit maintenant décider quoi répondre aux paroles d'Abba Shanuda. S'il ne le réalise pas lui-même, le Gardien devra attirer son attention sur le fait qu'il est possible qu'Abba Shanuda, lui-même soit le vilain et tente d'attirer le groupe dans un piège. A partir de maintenant, c'est aux joueurs et au Gardien de donner le déroulement futur du scénario. Les idées suivantes donnent un arrière-plan du reste du scénario.

Contacter les autorités locales : il est possible que les Investigateurs cherchent à obtenir de l'aide de la police locale. A Ashmunayn, il y a un sergent de police égyptien avec quatre agents de police à ses ordres. Dans la ville plus grande toute proche, de Mellawi, il y a un lieutenant britannique avec davantage d'officiers égyptiens. Il sera plutôt difficile de convaincre n'importe lequel de ces hommes, qu'une supercherie surnaturelle s'est déroulée. Ils n'entreront de façon active dans le scénario que si des meurtres, des vols, des crimes sont commis. L'un des agents de police égyptien à Ashmunayn est secrètement un adorateur et si on fait appel à la police, il fera de son mieux pour s'occuper de l'affaire. Les caractéristiques des policiers peuvent être tirées si nécessaire.

Le plan d'Abba Shanuda

Si les Investigateurs décident de faire confiance à Abba Shanuda, son plan consistera à ce que les Investigateurs appellent Mikhay'el, Khalid, dans leur chambre, alors qu'ils sont tous présents. Abba Shanuda se cachera dans une pièce à côté. Quand Mikhay'el sera là, les Investigateurs s'empresseront de le neutraliser et de le bâillonner aussi vite que possible.

Si c'est ce qu'ils décident de faire, Mikhay'el se débattra, bien sûr et les Investigateurs pourront même ne pas le maîtriser. Quand les Investigateurs auront bâillonné et ligoté Khalid, Abba Shanuda entrera dans la pièce et dira aux Investigateurs qu'il est temps de mettre la seconde partie du plan à exécution. Il demandera la Dague de Thoth. Si on la lui remet, il lancera alors le sort Invoquer un Vagabond des Dunes, en utilisant la dague de Thoth, après avoir averti les Investigateurs de reculer et de fermer les yeux s'ils craignent l'inconnu. Quand le Vagabond se matérialisera, Abba Shanuda, brandira la dague et le monstre lui obéira. Tous les Investigateurs et les personnages non joueurs y compris Shanuda devront faire un jet sous la SAN. Abba Shanuda commandera au Vagabond d'emporter un Khalid horrifié dans le chaos dimensionnel, ce qu'il fera. Tout ceci n'est pas nécessairement approprié à ce moment, car même si le vagabond remplit sa mission, Khalid contactera mentalement, Nyarlathothep lui-même, pour qu'il l'aide. De plus, les Investigateurs peuvent à ce moment se poser bien des questions sur le fait de savoir s'ils se sont alliés à la bonne personne surtout après avoir vu ce qu'il était capable de faire avec la dague.

Après que Khalid ait été expédié dans l'autre monde, Abba Shanuda conduira les Investigateurs dans les ruines de Khemennu la nuit même pour détruire la dague et mettre fin à la Malédiction. Sur place, il invoquera une ou plusieurs goules, qui nichent là, en utilisant son sort Contacter Goules. Une fois que les Goules auront vu la dague, elles les conduiront au temple de Nyarlathothep. Les Goules ne parlent qu'un arabe dégradé, ainsi hormis Abba Shanuda les Investigateurs pourraient avoir quelques problèmes de communication sans interprète. Les Goules conduiront les Investigateurs à la porte secrète, dans le temple de Thoth, et descendront avec eux dans les catacombes. Quand les Goules apparaissent, les Investigateurs y compris Abba Shanuda doivent faire un jet sous la SAN. Alors que le groupe se déplace furtivement dans les catacombes, il y a une grande chance que les Goules vivant ici tentent de les arrêter. Les Investigateurs peuvent avoir à combattre pour se frayer un chemin.

Le plan de Khalid

Si les Investigateurs décident de ne pas écouter Abba Shanuda, mais suivent plutôt Khalid, celui-ci les conduira dans les ruines et les catacombes. Il les fera tourner en rond jusqu'à ce qu'ils soient complètement perdus. Khalid est convaincu qu'ils seront incapables de retrouver leur chemin, pour ressortir. Il invoquera alors les Goules nichant ici et leur commandera de s'emparer des Investigateurs. Si les goules réussissent à vaincre les Investigateurs, tous les survivants seront emmenés prisonniers au temple de Thoth, pour y être plus tard sacrifié un par un, à Nyarlathothep. Leur seul espoir est qu'Abba Shanuda, d'une façon ou d'une autre (peut-être aidé par des officiers de police égyptiens honnêtes) tente de leur porter secours. Si c'est ce qui arrive, cela ne devra pas être fait avant qu'un ou plusieurs Investigateurs n'ait été sacrifié. Ils ne doivent pas compter sur une aide extérieure pour les sauver une fois qu'ils ont échoué.

Si les Investigateurs, tentent de rejoindre Abba Shanuda et de capturer Khalid, celui-ci tentera de s'échapper. S'il échoue, il contactera mentalement Nyarlathothep. Après que Khalid ait été emmené par le Vagabond, Nyarlathothep arrivera sous sa forme humaine et tentera de reprendre possession de la Dague et/ou de

détruire les Investigateurs. Nyarlathothep est parfaitement au courant du fait que le pouvoir de la dague peut le renvoyer dans des dimensions extérieures et il ne risquera donc pas une attaque immédiate. Il apparaîtra à Ashmunayn, sous la forme d'un paysan égyptien et traquera les Investigateurs sous sa forme humaine. Les Investigateurs peuvent tenter de Trouver Objets Cachés pour remarquer leur poursuivant. Si l'un des Investigateurs a vu la statue de Nyarlathothep au musée, et réussit un jet sous l'Idée, il remarquera la ressemblance et se demandera qui peut bien être cet homme. Nyarlathothep essaiera de voler la dague. Si jamais, il tombe sur un Investigateur seul, sans la dague, cet Investigateur sera tué brutalement et instantanément.

Si les Investigateurs ne capturent pas Khalid, et s'ils se rendent aux ruines et aux catacombes (avec ou sans Abba Shanuda) Khalid invoquera des Habitants des Sables pour essayer de les arrêter. Les Habitants des Sables viendront pour essayer de les arrêter. Les Habitants des Sables viendront du désert, du côté de la vallée du Nil et prendront en chasse les Investigateurs, après avoir pénétré dans la cité d'Ashmunayn, de nuit et les avoir attendus au milieu des ruines.

Voir un Habitant des Sables, oblige le spectateur à faire un jet sous la SAN ou perdre 1D6 points de SAN.

Habitant des Sables 1

POU 8 DEX 13
Armure/PtVIE 3/17

COMPETENCES : Se cacher 70 % ; Tourver Objets Cachés 60 % ; Attaques friffes (× 2) 35 % 2D6 points de dégâts.

Habitants des Sables 2

POU 7 DEX 14
Armure/PtVIE 3/13

COMPETENCES : Se cacher : 30 %, Trouver Objets Cachés : 40 %, Attaque griffes (×2) 45 % 1D6 × 1D4 points de dégâts.

Habitant des Sables 3

POU 8 DEX 8
Armure/PtVIE 3/17

COMPETENCES : Se cacher : 60 %, Trouver d'Objets Cachés : 70 %, Attaque griffes (×2) 45 % 1D6 points de dégâts.

Habitants des Sables 4

POU 3 DEX 14
Armure/PtVIE : 3/16

COMPETENCES : Se cacher : 65 %, Trouver Objets Cachés : 65 %, Attaque griffes (×2) 50 %, 1D6 × 1D4 points de dégâts

Habitants des Sables 5

POU 12 DEX 15
Armure/PtVIE 3/13

COMPETENCES : Se cacher 75 %, Trouver Objets Cachés : 65 %, Attaque griffes (×2) 50 % 1D6 × 1D4 points de dégâts

Habitant des Sables 6

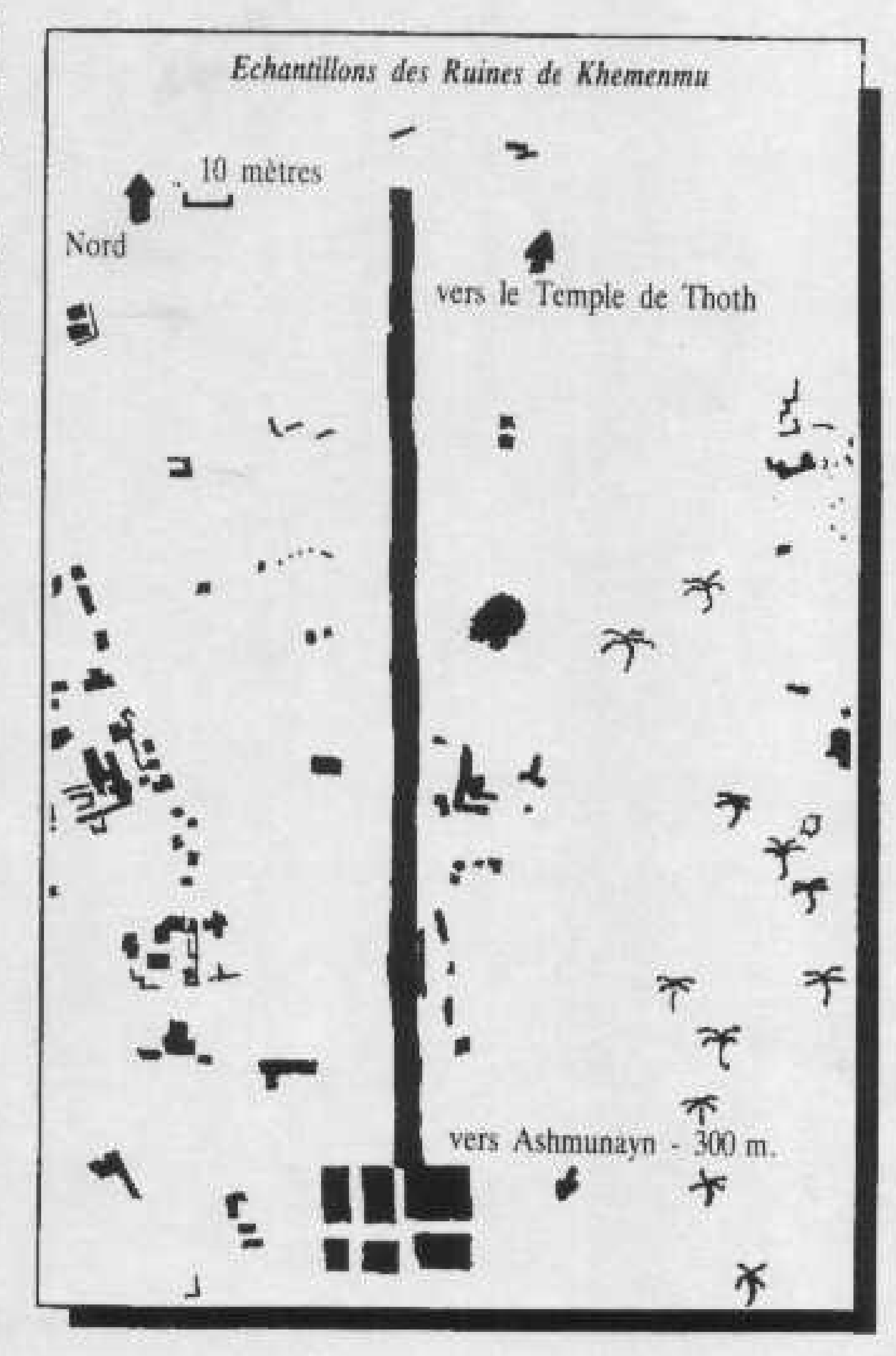
POU 11 DEX 13
Armure/PtVIE : 3/13

COMPETENCES : Se cacher 75 %, Trouver Objets Cachés : 55 %, Attaque griffes (×2) 35 % 1D6 + 1D4 points de dégâts

Les Ruines de Khemennu (Hermopolice)

Les ruines sont au nord de la ville et du temps des Investigateurs, n'ont pas été mises à jour. (Les fouilles ont eu lieu de 1930 à 1939). La carte se base sur des cartes dessinées par les équipes de fouilles. Les sites ressemblent à une série de tertres et de buttes mais en réalité un ensemble de constructions en ruines. Les Investigateurs eux-mêmes, ne savent pas nécessairement ce qu'est une ruine et où se diriger.

S'ils sont seuls, (sans Shanuda Khalid) ils devront se fier à la



mémoire des visions du Maudit, pour se guider là où ils veulent aller. Si le Maudit a atteint la vision 6, il peut les conduire au temple de Thoth dans les ruines. S'il a atteint la vision 7, il peut les guider au panneau secret dans les ruines du temple. S'il a eu la vision 8, il peut dans une certaine mesure, les guider à travers les catacombes, sous le temple de Thoth. S'il a atteint la vision 9, il peut les conduire directement au temple de Nyarlathothep au fond des catatombes.

Bien que le Maudit se soit déjà rendu dans les catacombes en esprit, il peut encore faire une erreur. Chaque heure que le Maudit passe à essayer de conduire les Investigateurs à travers les catacombes, il doit faire un jet sous l'Idée. S'il le rate, il égarera alors le groupe. Le Gardien guidera bien sûr les Investigateurs en déclarant qu'il n'y a qu'un certain chemin dont le Maudit se souvient.

Quand les Investigateurs s'égarent sur une mauvaise voie, le premier tour suivant, le Maudit peut tenter un jet sous l'Idée. S'il le réussit, il réalisera qu'il s'est trompé. S'il le rate, il pourra essayer à nouveau jusqu'à ce qu'il réussisse quelques tours plus tard.

S'ils sont avec Shanuda, celui-ci invoquera une Goule pour les guider. Mais dans cette situation, le Maudit reconnaîtra la région de mémoire, et pourra être capable de guider le groupe dedans et dehors.

S'ils sont avec Khalid, celui-ci saura parfaitement bien les guider. Il tentera de conduire les Investigateurs à l'endroit où ils seront capturés par les Goules et les adorateurs. Le seul espoir des Investigateurs, est que le Maudit se rende compte que Khalid est en train de les égarer. S'il réussit un jet sous l'Idée, il en sera parfaitement certain. (Si le Maudit a évidemment atteint ce point dans les visions.) Quand Khalid, protestera en disant que c'est le bon chemin, les Investigateurs réaliseront peut-être que Mikhay'el/Khalid ne leur dit pas la vérité.

Fosse aux Crocodiles

1

2

Nord

9 m.

Catacombe 1er niveau
1. Escaliers vers le 2e niveau.
2. Escaliers vers le Temple de Thoth.

Les catacombes

Les catacombes sont des couloirs sombres et humides et sentent le moisi. Des centaines de morts y ont été ensevelis. Il y a de nombreux murs au points creux des niches qui contiennent des corps et des momies tombant en poussière. Vivent également en ces lieux toute une collection de créatures vivantes : rats, serpents, chauves-souris, scorpions... Quelques-uns de ces animaux ont atteint une taille anormale peut-être à cause de la proximité malsaine de l'autel de Nyarlathothep. Les personnages seront tourmentés par des nuées de ces bestioles. Peut-être apercevront-ils à un certain moment et pendant un court instant, un rat aux yeux rouges long de 60 cm, en train de fuir dans un coin ou un scorpion aussi gros qu'un homard. Les serpents comprennent les cobras et les vipères du désert.

Le Gardien devra faire assaillir le groupe par toutes ces horribles créatures, de temps à autre, afin que les Investigateurs restent sur leur garde et se rendent compte de la difficulté de traverser ces effroyables tunnels. Il y a également des fosses et des éboulements. Le Gardien peut les placer quand il le désire. Cela peut crêer habilement une situation dramatique : un vaste groupe de rats énormes, difformes, bouffis peut poursuivre les Investigateurs dans un tunnel qui fait un coude, pour s'achever, bloqué par un éboulis (un impasse). Ces tunnels sont sous le niveau de la mer, pendant les hautes eaux du Nil, et sont donc extrêmement humides. Les tunnels n'ont jamais été inondés uniquement grâce à des renforts magiques vieux de plusieurs millénaires.

LA FOSSE AUX CROCODILES : L'endroit marqué sur la carte, à gauche, est la fosse aux crocodiles. C'est un grand bassin rempli d'eau, relié par un courant souterrain au Nil. Plusieurs énormes et répugnants crocodiles y résident. Si les Investigateurs s'aventurent dans cette zone, ils rencontreront obligatoirement un de ces sauriens. Le nombre de crocodiles rencontrés et laissé au choix du Gardien mais une possibilité intéressante est de rencontrer d'abord un de ces monstres, puis 2, 3, 4, 5, et ainsi de suite , alors que les Investigateurs s'approchent de la fosse. Lorsqu'ils s'éloigneront, (s'ils choisissent une autre route) ils en rencontreront à nouveau mais cette fois-ci en nombre décroissant. Dans la fosse il peut y avoir une douzaine ou plus de ces reptiles.

Tous les crocodiles peuvent soit mordre, soit faucher avec leur queue dans un seul round. Ils ne peuvent faire les deux à la fois. Si un fauchage est réussi, la cible doit lutter avec sa FOR contre la FOR du crocodile sur la table de résistance ou tomber.

Crocodile du Nil 1 (3,50 m de long)

FOR 28 POU 9 DEX 8
Armure/PtVIE 7/424

Morsure 70 % 1D10 + 2D6 points de dégâts
Fauchage avec la queue 60 % 2D6 points de dégâts

Crocodile du Nil 2 (3,50 m de long)

FOR 27 POU 10 DEX 9
Armure/PtVIE 7/26

Morsure 70 % 1D10 + 2D6 points de dégâts
Fauchage avc la queue 90% 2D6 points de dégâts

Crocodile du Nil 3 (5 m de long)

FOR 43 POU 12 DEX 6
Armure/PtVIE : 10/34

Morsure 65 % 1D10 + 4D6 Points de dégâts
Fauchage avec la queue 50 % 4D6 points de dégâts

Crocodile du Nil 4 (2,50 m de long)

FOR 19 POU 10 DEX 10
Armure/PtVIE : 5/16

Morsure 40 % 1D10 + 1D6 points de dégâts
Fauchage avec la queue 50 % 1D6 points de dégâts

Crocodile du Nil 5 (2,50 m de long)

FOR 17 POU 7 DEX 12
Armure/PtVIE : 5/14

Morsure 45 % 1D10 + 3D6 points de dégâts
Fauchage avec la queue 55 % 1D6 points de dégâts

Crocodile du Nil 6 (4m de long)

FOR 30 POU 12 DEX 11
Armure/PtVIE 8/25

Morsure 45 % 1D10 + 3D6 points de dégâts
Fauchage avec la queue 75 % 3D6 points de dégâts

LES GOULES : Il y a un certain nombre de Goules qui habitent des parties variées des catacombes. L'endroit marqué Goules sur la carte, à droite, est la zone où elles sont en plus grand nombre et où elles ont leur repaire. Toutefois, elles traînent un peu partout dans les catacombes. Elles obéiront d'habitude aux commandements d'adorateurs d'un haut statut et sont quelquefois utilisées comme Gardes par les adorateurs. Le Maudit sera capable de remarquer la ressemblance entre une Goule et une statue de la vision ou le garde de la vision 8. Le Gardien peut faire apparaître les Goules à intervalles réguliers. Un moyen pour le Gardien de déterminer au hasard quand des Goules sont rencontrées, et de jeter un D6 à chaque tour. Si un 1 est tiré, des Goules sont rencontrées. Au niveau supérieur, une seule Goule apparaîtra la première fois que ce résultat et obtenu. La seconde fois, 2 Goules se montreront et ainsi de suite. Au niveau inférieur, les Goules apparaîtront au rythme d'1D6 le premier tour, puis 2D6, 3D6...

Les Goules n'attaqueront pas s'il y a une forte lumière ou si elles sont en infériorité numérique par rapport aux Investigateurs. Si la Dague de Thoth est brandie, les Goules seront intimidées et n'attaqueront pas. Rencontrer des Goules, dans la faible lumière des catacombes, suffira bien sûr à risquer la SAN des Investigateurs. Faire un jet normal sous la SAN, chaque fois que des Goules sont rencontrées. L'échec occasionne la perte d'1D6 points de SAN, la réussite empêche toute perte. Toutefois, le maximum de SAN qui peut-être perdu en voyant des Goules, cette nuit uniquement, est de 6 points. Une fois que les 6 points auront été perdus, on ne pourra pas perdre davantage de SAN en renvoyant des Goules. Si les Investigateurs sont suffisamment hardis pour pénétrer dans les cavernes une seconde nuit, ils peuvent à nouveau perdre de la SAN.



(Notes au Gardien : L'utilisation de la Dague de Thoth, est un moyen idéal pour les Investigateurs de faire échouer le plan de Khalid pour les capturer. Quand Khalid appellera les Goules pour les capturer et les faire prisonnières, les Investigateurs devront brandir la Dague et forceront les Goules à fuir. Ils pourront alors eux-mêmes s'emparer de Khalid. Bien sûr, les Investigateurs mettent trop de temps à y penser, ce sera tant pis pour eux.

Les Goules attaqueront trois fois par round, une fois en mordant, et deux fois en griffant. Les armes à feu font demi-dégâts à une goule.

Goule 1

FOR 19 POU 12 DEX 12, PtVIE : 13 *

COMPETENCES : Se cacher : 65 %, Se déplacer silencieusement : 90 %,
Morsure 35 % 1D6 + 1D4 points de dégâts,
Griffes (× 2) 35 % 1D6 + 1D4 points de dégâts

Goule 2

FOR 20 POU 8 DEX 11, PtVIE : 12

COMPETENCES : Se cacher : 55 %, se déplacer silencieusement : 50 %,
Morsure 40 % 2D6 points de dégâts,
Griffe (×2) 35 % 2D6 points de dégâts

Goule 3

FOR 16 POU 9 DEX : 11, PtVIE : 12

COMPETENCES : Se cacher 60 %, Se déplacer silencieusement : 80 %,
Morsures 45 % 1D6 + 1D4 points de dégâts,
Griffes (×2) 55 % 1D6 + 1D4, points de dégâts

Goule 4

FOR 14 POU 13 DEX 12 PtVIE 14

COMPETENCES : Se cacher 60 % Se déplacer silencieusement : 80 %
Morsures 35 % 2D6 points de dégâts,
Griffes (×2) 35 % 2D6, points de dégâts

Goules 5

FOR 18 POU 15 DEX 15, PtVIE 14

COMPETENCES : Se cacher 50 % Se déplacer silencieusement : 80 %
Morsures 35 % 2D6 points de dégâts,
Griffes (×2) 35 % 2D6, points de dégâts

Goule 6

FOR 15 POU 13 DEX 16, PtVIE : 13

COMPETENCES : Se cacher 60 % Se déplacer silencieusement 80 %
Morsure 30 % 1D6 points de dégâts,
Griffes (×2) 45 % 1D6 points de dégâts

Goules 7 (maitre)

COMPETENCES : Se cacher 95 % Se déplacer silencieusement 95 %
Morsures 95 % 3D6 points de dégâts,
Griffes 95 % 3D6 point de dégâts

NOTES FINALES : La marche à travers les catacombes ne devra pas tourner à tout prix en un combat contre les monstres, mais devra être plutôt le moyen de pouvoir contempler des silhouettes grotesques, de prendre ses jambes à son cou devant des choses de l'ombre et la peur des horreurs tapies dans le prochain couloir. Occasionnellement, ces craintes peuvent prendre la forme d'une horrible réalité (des difformités affreuses surgissant du noir pour attaquer) mais la plupart du temps, doivent être utilisées par le Gardien pour établir la tension et l'anxiété.

Le Temple de Nyarlathothep

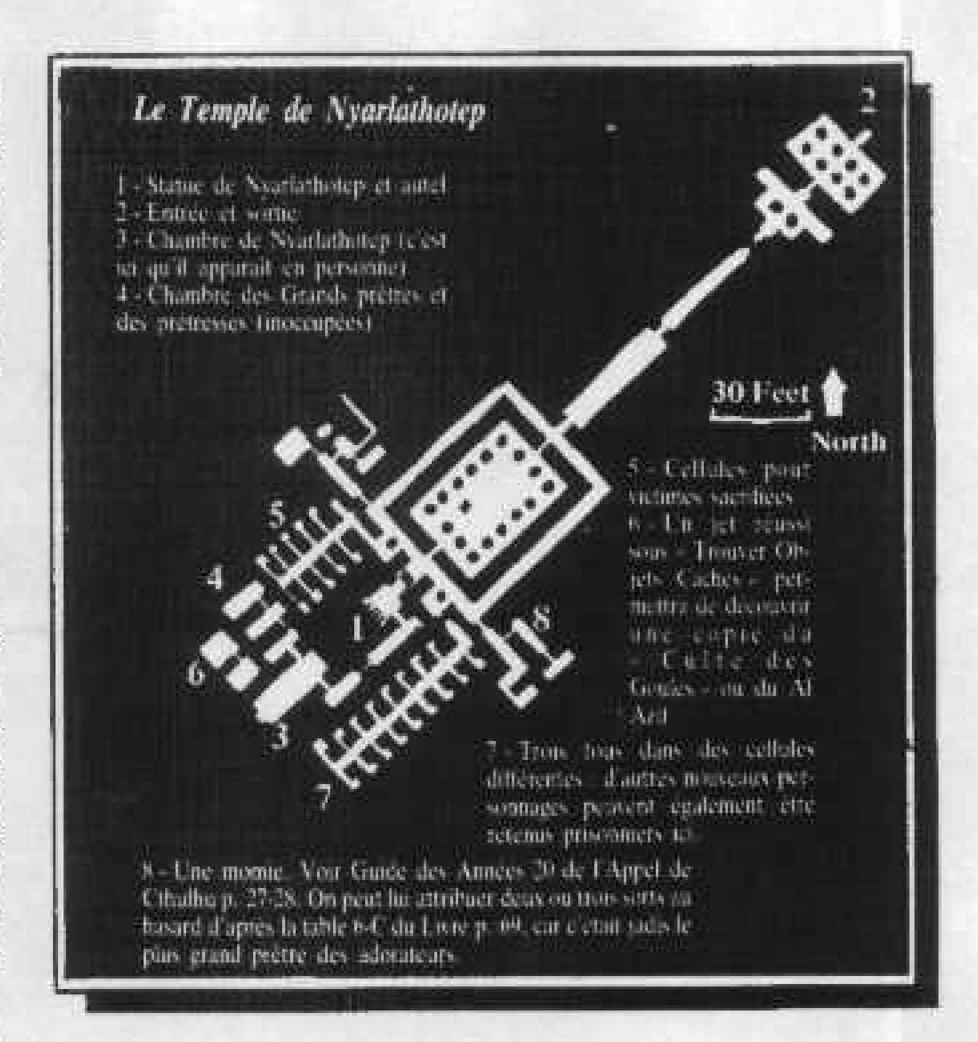
Le temple en lui-même sera une affaire assez simple. Au moment où les Investigateurs arrivent, il n'y a pas de cérémonie s'y déroulant et le temple sera désert. (Des cérémonies s'y déroulent, mais une fois par mois à la plein lune.) Au fin fond du temple on trouve l'autel et une statue du Chaos Rampant, sous la forme d'un sphinx noir avec un ovale lisse sans trait bien marqué à la place du visage. Ce sphinx et gravé de dessins variés et peu attrayants, la forme sans visage semble toujours regarder les Investigateurs. Les Investigateurs perdent automatiquement 1D3 points de SAN la première fois qu'ils voient l'autel et la statue. Ils ne perdront plus de SAN au cours de leur visites ultérieures.

Si Nyarlathothep, n'a pas encore été rencontré les Investigateurs, il leur apparaîtra quand ils arriveront dans son temple. Il se montrera sous une forme humaine. (Il sera reconnaissable à tout Investigateur qui a vu sa statue au musée national du Caire). Il remerciera les Investigateurs (en anglais oxfordien) pour lui avoir ramené de si loin son bien et demandera la dague. Il promettra doucement un sauf-conduit aux Investigateurs pour sortir du temple. Si les Investigateurs s'empressent de rendre la dague, ils pourront en effet tous aller en paix sauf le Maudit. Car l'âme du Maudit « est déjà mienne. »

Si Abba Shanuda est présent, il reculera de peur en voyant Nyarlathothep. Toutefois, il essaiera de prendre la dague à celui qui la porte et s'en servira pour attaquer Nyarlathothep. Dès qu'il sera attaqué, en présumant qu'il n'aura pas été frappé, Nyarlathothep commencera à gonfler et à grossir, ses mains se transformeront en des choses horribles ressemblant à des griffes articulées et sa tête s'enflera et se déformera. Sa forme finale fait à peu près 4 m de haut, une horreur squelettique avec un tête terriblement malformée telle le crâne édenté d'un embryon humain, sa robe et immonde et en lambeaux. Voir cette transformation coûtera 1D20 points de SAN à quiconque ratant son jet sous la SAN (1D3 autrement). Si les Investigateurs restent plus longtemps que trois rounds de combat, Nyarlathothep aura fini sa transformation et les Investigateurs devront faire un autre jet sous la SAN ou perdre 1D100 points de SAN.

Même si le jet est réussi, ils perdront 1D10 points de SAN. Si Shanuda parvient à toucher le dieu avec la Dague de Thoth, Nyarlathothep commencera à se vaporiser, se ratatiner et à se dessécher jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien qu'une puanteur si infecte, que tous les Investigateurs devront faire un jet sous leur CON×3 ou s'évanouir.

Ils ne seront pas capables de se réveiller avant 2D6 heures. A présent, Nyarlathothep, ne pourra pas revenir dans ce monde avant la prochaine lune. Il est possible pour un Investigateur de combattre Nyarlathothep avec la dague. Celui qui frappe (et par ce moyen renvoie le dieu) Nyarlathothep avec la dague gagnera 3D10 points de SAN grâce à cette défaite toute partielle de la déité. Quiconque verra cette défaite gagnera 1D10 points de SAN. Bien sûr, Nyarlathothep se défendra. A chaque round, il peut faire l'une des trois choses suivantes pour tuer les personnages joueurs.



Pour commencer, il peut attaquer physiquement. Il ne le fera qu'une fois complètement transformé dans sa forme monstrueuse. S'il touche, ses appendices ressemblant à des griffes massives ou à des épines, causeront 5D6 points de dommages. Il attaquera deux fois par round et chaque attaque a 85 % de chance de toucher. Du fait que Nyarlathothep n'est pas totalement transformé sous sa forme monstrueuse pendant les trois premiers rounds, il ne pourra pas attaquer physiquement durant ces quelques rounds. Son autre attaque consiste en des éclairs d'énergie prenant la forme d'un filet. Des yeux menaçants et des bouches grimaçantes et ouvertes sont visibles dans le souffle d'énergie verdâtre. Ces filets jaillissent rapidement à l'intérieur de la victime choisie, qui prend des dommages égaux aux points de magie dépensés par Nyarlathothep. Dans ce cas, Nyarlathothep dépensera 20 Pts de magie par attaque. Il a 100 de POU, il n'utilisera cette méthode d'attaque que quatre fois. La tactique finale de Nyarlothothep, dans cette chambre souterraine, sera de dépenser plusieurs points de magie et d'invoquer des Serviteurs des Dieux Extérieurs. Ces serviteurs sembleront entrer par des déchirures dans l'air. Ils combattront pour Nyarlathothep et resteront après que Nyarlathothep ait été renvoyé. En les frappant avec la dague les Investigateurs pourront les renvoyer. Le Gardien devra utiliser la meilleure tactique pour Nyarlathothep, c'est-à-dire celle qui lui semblera la plus appropriée pour éviter à Nyarlathothep d'être frappé par la dague.

Si Nyarlathothep est finalement renvoyé, les Investigateurs peuvent tenter de mettre fin à la Malédiction de la Dague de Thoth. Ceci nécessitera une procédure et une rituel complexes, ce qui inclut la perte définitive d'un point de POU du Maudit et d'au moins deux autres membres du groupe. Un signe actif des Très Anciens, doit être gravé sur l'autel (ce qui requiert la connaissance de ce signe et la perte permanente de deux points de POU de la part de celui qui le grave.) La dague elle-même fusionnera avec le roc. Le signe des Très Anciens permet à la fois la fusion et la dissipation des pouvoirs mystiques de la dague. Une fois que ceci sera accompli, non seulement les effets de la malédiction, prendront fin, mais l'efficacité de la dague sera détruite et l'autel de Nyarlathothep profané au point que ses mignons, soit abandonneront le temple, soit s'engageront dans des rites difficiles, compliqués et dangereux de purification.

Les Investigateurs doivent à présent retraverser les périls des catacombes pour atteindre le monde extérieur. Le voyage de retour, au travers des catacombes peut être plus dangereux que le voyage aller, maintenant que les adorateurs ont sans doute été alertés de la présence des Investigateurs par le bruit de la bataille contre Nyarlathothep et surtout maintenant que les Investigateurs n'ont plus la dague en leur possession.

S'ils s'échappent finalement, Shanuda, s'il est encore avec le groupe, offrira d'emmener les Investigateurs au Monastère de Saint Pakomios où ils pourront effectuer une retraite de méditation et de contemplation. Chaque mois passé à Saint Pakomios, augmentera la SAN de chaque invité d'un point (jusqu'au maximum autorisé).

Kheft-ek ertaw en set Seba'u Kher
« Ton ennemi est consacré au feu
le Mauvais est tombé »

Le livre égyptien des morts.
CH 15, 11, 9-10

La Cité Sans Nom

Dans la continuité de l'aventure commencée dans « la Dague de Thoth », un investigateur reçoit une vision d'une portée cabalistique, le conduisant finalement à la cité perdue d'Iram dans les profondeurs de l'Arabie.

de
William Hamblin

Introduction

Dans les déserts balayés par le vents de la région vide et morte de la péninsule arabique, presque ensevelie par les vagues de sable toujours en mouvement, repose une antique cité d'une obscure terreur. Dans sa bienveillance, le Temps a effacé son nom de la mémoire de tout homme vivant. C'est la Cité Sans Nom — et seuls des échos de sa folie ont traversé les siècles grâce à des parchemins mangés par les vers. Ils ont été écrits par des mains tremblantes, à l'aide de mots insensés, en des écritures oubliées et blasphématoires. Même lorsque l'homme oublie une horreur, cette horreur ne meurt pas nécessairement. Peut-être même que les horreurs oubliées sont les plus terribles de toutes. D'épouvantables secrets reposent, ensevelis dans les sables, et il ne suffirait que d'un léger vent pour les exposer à nouveau au monde qui ne se doute de rien.

Ce scénario fait suite à « la Dague de Toth ». A la fin du scénario, les Investigateurs se trouvaient à Ashmunayn, (en tablant sur le fait qu'ils n'ont pas fini leur existence entre les griffes des répugnants mignons de Niarlathothep), une ville sur le Nil, en Egypte centrale. A moins d'avoir eu la malchance d'être tué (ou pire), Abba Shanuda, l'abbé du monastère de Saint Pakomios et membre d'une ligue de prêtres coptes, luttant contre les adorateurs égyptiens des Dieux très anciens, sera aux côtés des Investigateurs.

Quoi qu'il en soit, il est également possible de jouer ce scénario de façon indépendante. Si c'est ce qu'il désire, le Gardien devra sauter la partie 1 « Le Monastère de Saint Pakomios ». En ce cas, le Gardien devra trouver une autre raison pour que les Investigateurs se rendent à Jérusalem. Un journaliste peut se voir confier la couverture d'un important événement, politique ou religieux, s'y déroulant. Les Investigateurs en vacances peuvent s'y rende en touristes ou en pèlerins pour voir les merveilles de la Terre Sainte. Si l'un des personnages est juif, il pourrait y aller pour rencontrer un fameux rabbin (tel l'un de ceux mentionnés dans la partie 2, voir ci-dessous.) Si les personnages ne se sont pas encore rencontrés ; ils peuvent le faire à bord du bateau durant leur traversée vers Jérusalem. Quels que soient leurs motifs, à moins que les Investigateurs n'aient précédemment joué « la Dague de Thoth », ils devront être rapidement amenés à Jérusalem et à la partie 2.

Partie 1 : Le Monastère de Saint Pakomios

Les Investigateurs sont conduits par Abba Shanuda, au monatère de Saint Pakomios, un ancien complexe construit dans les déserts de l'est de l'Egypte, au bord de la mer Rouge. Si Abba Shanuda est mort, ils peuvent s'y rendre de toute façon en se souvenant qu'il leur avait promis que, s'ils avaient besoin d'aide, le monastère leur serait toujours ouvert. Les moines accueilleront les Investigateurs comme des héros pour leurs efforts afin de mettre dans l'impasse le culte

mauvais de Nyarlathothep, qui les a si longtemps oppressés. Les Investigateurs seront invités à rester au monastère aussi longtemps qu'ils le désirent. Couvert et gîte seront assurés gratuitement. Par ailleurs, Abba Shanuda leur dira qu'une pièce est toujours à leur disposition pour se reposer, étudier ou effectuer une retraite du monde chaque fois qu'ils s'y rendront.

Pour chaque mois que les Investigateurs passeront dans le monastère à étudier ou méditer avec les moines chrétiens coptes ils gagneront un point de SAN. De plus, tandis qu'ils étudient l'arabe, le grec, le copte ou les hiéroglyphes égyptiens, ils pourront accroître leurs compétences dans ces langage. Si le Gardien le désire, il pourra y avoir deux livres du Mythe de Cthulhu à trouver dans la bibliothèque du monastère. Les Investigateurs pourront les lire mais ils ne pourront pas les emprunter.

Lorsque les Investigateurs se seront décidés à partir, Abba Shanuda leur donnera un paquet contenant d'importants documents qu'il prétendra ne pouvoir envoyer par la poste et leur demandera de le remettre au rabbin Eleazer ben Zakai à Jérusalem. Munis de ce paquet, qu'ils ne pourront ni ouvrir, ni lire, les Investigateurs se rendront à Jérusalem.

Partie 2 : Le Rabbin Eleazar ben Zakai

Si ce scénario est utilisé comme suite à « la Dague de Thoth, les Investigateurs entreront dans Jérusalem avec des instructions spécifiques de Abba Shanuda : remettre des manuscrits importants au rabbin Eleazar ben Zakai. Au préalable, on leur aura donné l'adresse et ils seront capables de trouver sa demeure facilement. Les Investigateurs pourront se sentir nerveux de transporter sur eux ces documents importants d'Abba Shanuda et ils se dépêcheront sans doute de trouver le rabbin et de lui remettre le paquet. Après avoir présenté leur lettre d'introduction et remis les papiers, ils se retrouveront bientôt à boire du thé en compagnie de l'un des plus brillants érudits en hébreu de Jérusalem.

Si le scénario est joué de façon indépendante, le Gardien devra donner aux Investigateurs un moyen d'être introduit auprès du rabbin Eleazar. Ceci se passera le mieux du monde si l'un des Investigateurs est un étudiant juif car il aura entendu parler du rabbin Eleazar en Amérique, et aura des lettres d'autres rabbins d'Amérique à lui remettre, ou bien, il désirera simplement rencontrer le grand érudit. Un journaliste pourra avoir un article religieux à faire pour un périodique ou un journal. Si tout échoue, le Gardien pourra pousser les Investigateurs à sauver le rabbin aux prises avec les voleurs. Après quoi, ce dernier les invitera à son appartement pour le thé.

Ainsi, quelle qu'en soit la manière, les Investigateurs se retrouveront, peu après leur arrivée à Jérusalem, en train de boire une tasse du fort thé d'Orient (du genre pur, avec des feuilles et des tiges de thé, noires et lourdes, et Allah seul sait quoi d'autre, reposant au fond de la tasse) avec le pieux rabbin Eleazar.

Le rabbin Eleazar ben Zakai est grand, maigre. Son visage de soixante-dix ans, qui exprime la sagesse, est orné d'une longue barbe blanche. Sa chevelure blanche et bouclée ressemble à celle d'un hasid. Il est habillé du traditionnel froc long et noir des hasidims juifs orthodoxes. Il porte toujours un chapeau noir à larges bords lorsqu'il sort et une calotte de soie noire à l'intérieur. Son anglais est bon, mais idiomatique ; ses yeux bruns profonds, ont à la fois un pouvoir pénétrant aigu et un regard sur l'autre monde. Ses caractéristiques ne sont pas importantes mais il est extrêmement intelligent et versé dans le mysticisme et l'occultisme juifs.

La pièce dans laquelle les Investigateurs sont assis, ressemble à rien de moins qu'une pièce à livres rares d'une vieille bibliothèque. Chaque mur et chaque recoin de la chambre sont bourrés d'anciens tomes reliés de cuir et de manuscrits qui s'effritent. La plupart des livres est en hébreu avec quelques volumes en allemand, en français, en italien, en arabe, en anglais ainsi que d'autres livres divers et variés. Une grande table occupoe la plus grande partie de la pièce et elle est recouverte de tas de volumes ouverts et de piles de papiers et de manuscrits. Les Investigateurs sont assis sur des chaises branlantes et sont en train de bavarder alors que le rabbin boit bruyamment son thé à la manière traditionnelle orientale.

Voilà, dit le rabbin, quelqu'un parmi vous est-il juif ?

Si un ou plus des Investigateurs est juif, le rabbin répondra avec plaisir notable, les questionnant sur les conditions des communautés juives en Amérique... D'un autre côté il ne sera pas dérangé si aucun des Investigateurs n'est juif.

« Je présume que vous avez lu « la Torah » (l'Ancien Testament) et il ajoutera quelle que soit la réponse à sa question :
« C'est ma plus grande joie de méditer nuits et jours sur les paroles du Saint d'Israël. Qu'il soit béni.

Lequel d'entre vous sait qui était le prophète qui a vu le magnifique Merkaba du Tout-Puissant ? Comment dites-vous en anglais, oui C'est le Chariot de Dieu ». Le Gardien devra laisser les Investigateurs répondre de par leurs propres moyens et si, que le Ciel leur pardonne, aucun ne connaît la réponse, (c'est Ezekiel) ils se verront administrer un long sermon du rabbin sur l'importance d'étudier un passage de la Torah chaque jour.

(Notes au Gardien : le rabbin fait référence à l'un des incidents les plus importants dans l'Ancien Testament du point de vue cabalystique. C'est la vision d'Ezekiel de Dieu, telle qu'elle est décrite dans Ezekiel chapitre 1 et 10. Tout Investigateur réussissant un jet sous sa compétence en Occultisme reconnaîtra sans aucun doute, que le rabbin est un Cabaliste.)



Le rabbin pourra éventuellement poursuivre :

« Ezekiel fut l'un des plus grands prophètes et sa vision est un exemple pour tous, si nous aussi désirons communier avec le Seigneur, le Dieu d'Israël, comme il est expliqué dans les grands écrits mystiques de la Cabale. Maintenant si vous voulez bien m'excuser, je dois faire mes prières. Vous pouvez tous prier avec moi, même vous chrétiens ».

Le rabbin donne à chaque Investigateur, une calotte (des voiles pour les femmes) et après avoir arrangé son châle de prières, il commence doucement, se balançant d'avant en arrière, à murmurer des prières hébreuses. C'est maintenant que l'horreur débute.

Notes au Gardien : Alors que le rabbin prie, l'un des Investigateurs aura des flashs d'une vision. Le personnage ayant la plus grande connaissance en Lire l'hébreu la recevra. Si personne ne connaît l'hébreu, ou s'il y a égalité, ce sera le personnage au plus haut Occultisme, qui aura la vision. Si à nouveau, il y a égalité, ce sera le personnage qui aura le plus grand POU, qui aura cette vision.

Il n'y a rien de véritablement choquant dans cette vision, mais le Gardien devra prendre garde de ne révéler que petit à petit les pleines implications de ce qui est vu. Le Gardien pourra soit lire, soit paraphraser le passage à l'Investigateur qui aura la vision.

« Tu ne vois rien. Une obscurité totale t'entoure. Es-tu devenu subitement aveugle ? Maintenant, tu commences à voir d'étranges symbole dans ton esprit, grandissant en luminosité jusqu'à ce qu'il te semble de flamme.

Notes au Gardien : Ces symboles sont des lettres hébreuses — cf. l'encart adjacent — qui devront être montrées à l'Investigateur qui a la vision. Si un Investigateur a plus de 5 % de « Lire l'hébreu », il reconnaîtra les lettres.)

Ces symbôles brillent dans ton esprit jusqu'à ce qu'ils brûlent de manière indélébile dans la mémoire. Puis ils s'effacent doucement et à nouveau tu ne vois que l'obscurité totale. Maintenant, l'obscurité se dissipe tel un brouillard. Alors, les contours d'une magnifique cité commencent à t'apparaître. Elle vient à ta vue, tout semble archaïque, construit en pierre taillée, mais c'est splendide et en bon état, bien qu'aucun habitant et aucune végétation ne soient visibles. La chose la plus remarquable, dans cette cité, c'est le nombre de colonnes qui font partie intégrante de toutes les constructions. Il y a quelque chose d'irréel dans cette ville, comme si elle était construite sur des principes géométriques, légèrement pervertis. La vision de la ville reste un moment, puis au-dessus de la cité, en lettres noires, apparaîtront encore plus de symbôles étranges *(notes au Gardien : cf. l'encart adjacent).* Les lettres et la cité disparaissent doucement de ta vue, et ta vision normale revient finalement.

La vision entière ne dure que quelques instants, durant lesquels, l'Investigateur ne peut ni bouger ni parler. 1D3 points de SAN est perdu suite à cette vision à moins qu'un jet sous le SAN ne soit réussi. La vision s'achève au moment précis (et pas par simple coïncidence) où le rabbin Eleazar achève sa prière. L'Investigateur concerné sursautera, chancellera ou s'évanouira probablement, suite aux effets de la version qui, si elle n'est pas épuisante, n'en est pas moins déconcertante. Lorsqu'on lui demandera ce qui se passe, l'Investigateur devrait raconter au groupe sa vision.

Si l'Investigateur a des connaissances en hébreu, il peut écrire les lettres qu'il a vues. Sinon le rabbin Eleazar lui demandera de réécrire les signes de mémoire, ce que l'Investigateur sera aisément capable de faire.

Les lettres de flamme dans la première partie de la vision étaient les suivantes.

Souvenez-vous que l'hébreu se lit de droite à gauche.

Lettre hébraïque	Nom hébreux	Translitération	Prononciation
	Ceth	C	K comme Kathi
	Daleth	D	D français
	Waw	W	W français
	Lamed	L	L français
	He	H	H français

Les lettres qui apparaissent au-dessus de la cité dans la seconde partie de la vision forment 2 mots.

Lettre hébraïque	Nom hébreux	Translitération	Prononciation
	Lamed	L	L français
	Aleph.	'	Dépend des voyelles
	Shin	Sh	ch comme chat
	Mem	M	M français

Quand ces lettres seront présentées au rabbin, il les étudiera pendant quelques moments puis dira :

« La seconde phrase est assez claire. Les lettres signifient « Lo Shem », ce qui signifie : pas de nom, innomable ou sans nom. Je présume que cette phrase fait référence à la cité de la vision, signifiant que c'est une cité sans nom.

La première phrase toutefois, est plus délicate. Si vous n'êtes pas au courant, je dois vous expliquer que l'ancien système d'écriture de l'hébreu n'avait pas de symboles pour les voyelles courtes. Comme le premier mot de la vision n'est pas un mot hébreu standard, je suis dans l'incapacité de le prononcer correctement. Les lettres sont C.D.W.L.M. et on peut prononcer maintenant Ca Da Wa La Ma, mais on ne peut rien affirmer dans ce sens.

Quoi qu'il en soit, je crois que la clé de ce mystère repose dans la gématrie (la signification cabalistique cachée du premier mot de la vision). Laissez-moi méditer sur ce moyen quelques instants et peut-être que le Rédempteur d'Israël nous éclairera. »

Le rabbin s'asseoit et pendant quelques instants, il ne dit rien et contemple le papier. Alors qu'il s'asseoit et réfléchit sur le message cabalystique du mot, son visage devient de plus en plus sinistre et il grommelle :

« Non, il y a erreur... Ce n'est pas possible. » Son visage devient alors couleur de cendre, ses yeux agrandis d'horreur et titubant à moitié évanoui, il agrippe le bras de l'Investigateur le plus proche en gémissant :

« Shaykh Abdurrahman... San'a... » Il tombe à genoux, serrant sa poitrine et murmure d'une voix croassante :

« Shema Yisra'eel. Adonai Eloheena. Adonai... » puis il s'écroule en avant sur le sol. Un rapide examen révélera que le rabbin Eleazar Ben Zakai est mort.

Notes au Gardien : Le Gardien devra garder la plupart des renseignements suivants dans l'ombre et ne les révéler aux Investigateurs que petit à petit, après des recherches importantes de leur part, compte tenu des jets de dés de compétence appropriés et de l'utilisation des méthodes décrites par la suite.

Les Investigateurs peuvent être quelque peu effrayés de cette vision, surtout s'ils ont joué « la Dague de Thoth ». Il ne faut pas s'en faire. Dans ce cas, la vision a été causée par des Pouvoirs Divins ou au moins par des forces bénéfiques. Les pieuses prières du rabbin

Eleazar ont invoqué, sur les Investigateurs, des bénédictions qui ont pris la forme de la vision cabalystique. Le but de cette vision est de leur donner deux indices de base qui pourront les guider à la Cité Sans Nom.

Toutefois, il y a de nombreux mystères à résoudre par les Investigateurs à ce moment de l'aventure.

Premièrement, pourquoi le rabbin Eleazar est-il mort ? Les causes sont-elles magiques ou naturelles ? Le Gardien devra les laisser dans l'expectative. Un examen médical révélera une attaque cardiaque et ce sera la cause officielle du décès. Mais comme chacun sait, il y a de nombreuses raisons d'attaques cardiaques. Pour ce qui est de la mort d'Eleazar, le rabbin était l'un des plus grands cabalistes au monde et sa vaste connaissance de cette science occulte l'a rendu capable de saisir rapidement la pleine signification mystique du premier mot de la vision C.D.W.L.M.

Quand son véritable sens lui apparut, le choc de cette révélation fut fatal pour son cœur âgé et il succomba à une crise cardiaque.

Secondement, quelle est la signification des derniers mots du mourant, « Shaykh Abdurrahman... San'a... » Alors qu'il était frappé, le rabbin a tenté de donner un message aux Investigateurs, afin de les conduire à la clé du mystère. Il leur a donné le nom d'un membre de la Ligue de la Lumière, Shaykh Abdurrahman ibn Muhammad, un érudit vivant dans la ville de San'a, la capitale du Yémen, au sud de la péninsule arabique. Le rabbin Eleazar sentait que cet homme instruit, serait le mieux capable d'aider les Investigateurs. Si l'un des Investigateurs a 10 % ou plus en connaissance de l'arabe, il reconnaîtra aisément « Shaykh » (souvent déformé en français en Sheik) comme un titre de respect, signifiant littéralement « Ancien ». Abdurrahman est un nom arabe courant. Si les Investigateurs réussissent, soit un jet EDU x1 ou l'histoire, ils sauront que San'a est la capitale du Yémen. Ce qu'ils ne sauront pas, c'est si le nom et l'endroit indiqués par le rabbin étaient un avertissement contre le mal potentiel venant d'Abdurrahman ou encore un encouragement à la trouver.

Troisièmement, la signification des derniers mots du rabbin peut tromper les Investigateurs. « Shama Yisra'eel »... etc. Ces mots sont simplement le commencement de la traditionnelle confession de foi juive, le Shema, et signifie :

« Ecoute ô Israël ! Le Seigneur est notre Dieu ! Le Seigneur... » Si le Gardien désire envoyer les Investigateurs courir après la lune, il peut les laisser faire un moment. Toutefois, si un Investigateur a, ne serait-ce que 15 % de Connaissance de l'hébreu, il reconnaîtra la phrase comme étant l'une des plus communément usitée par les juifs religieux.

Quatrièmement, quelle est l'étrange cité vue dans la vision et qu'elle est la signification de « Lo Shem », Innomable ? La cité dans la vision est, bien sûr, la Cité Sans Nom, qui est située quelque part dans les régions désertiques du Rub al-Khali (la région désertique) d'Arabie.

On en saura plus sur la ville et son histoire, plus loin dans la partie 5. Son nom en hébreu est L'ShM ou Lo Shem. Bien qu'il n'ait pas de signification cabalystique évidente, il y en a un cachée. Si l'ordre des lettres hébreuses est renversé, cela devient MSH 'L. Maintenant, les lettres signifient les mots hébreux Me-She'ol, en français « De l'Enfer »

Enfin, les Investigateurs restent dans l'incompréhension totale de la signification du mot mystique C.D.W.L.H. Comme préliminaire à la compréhension de son sens, le Gardien devra lire l'appendice au scénario « La Science Cabalystique de la Gématrie » qui contient une discusion complète sur le sujet. Cette connaissance peut devenir utile dans de futurs scénarios signés par le Gardien. En effet, la science cabalystique était une célèbre science occulte très utilisée au Moyen Age. Une fois cet article compris, le gardien examinera les interprétations cabalistiques suivantes de C.D.W.L.H. Rien de cette information ne devra être dévoilée aux Investigateurs, excepté sous certaines conditions décrites plus tard.

Pour commencer, la prononciation exacte de C.D.W.L.H. est Cadulhu. Il devient peut-être clair maintenant, que c'est une forme hébraique de français Cthulhu.

La vraie signification du mot ne peut être comprise, que par la gématrie. Il existe 5 méthodes majeures d'utilisation de la gématrie. Nous allons examiner maintenant la valeur gématrique du mot C.D.W.L.H. suivant chacune de ces méthodes.

Méthode 1 : Suivant la méthode de base,
Cthulhu a une valeur gématrique de 53, puisque C=8+D=4+W=6+L=30+H=5

Méthode 2 : Suivant la méthode du « Petit Nombre »,
Cthulhu a une valeur de 26, C=8+D=4+W=6+L=3+H=5

Méthode 3 : En ajoutant le carré de la valeur de chaque lettre.
Pour Cthulhu, cela donne, C=8×8+D=4×4+W=6×6+L=30×30+H=5×5.64+16+36+900+25=1 041

Méthode 4 : La méthode des séries.
C'est-à-dire, ajouter une à une les valeurs précédant celles de la lettre donnée.
C=1+2+3+4+5+6+7+8=36 + D=1+2+3+4=10+W=1+2+3+4+5+6+L=105 (croyez-moi !) +H=1+2+3+4+5=15
Ce qui donne un total de 187 pour le Grand Cthulhu.

Méthode 5 : Le changement phonétique
Donne pour Cthulhu, une valeur dérivée comme suit.
C est prononcé C.Y.T.=8+10+400=418 ; D est prononcé D.L.T.=4+30+400=434 ; W a 3 prononciations différentes (voir discussion) W.Y.W=6+10+6=22 est celle utilisée ici. L est prononcé L.M.D.=30+40+4=74 ; H a aussi des prononciations variables et celle utilisée ici est H.H=5+5=10.

L'addition de tous ces chiffres donne un total de 958. La Règle Spéciale est maintenant utilisée ; cette règle permet l'ajout du nombre de lettres au total. Comme C.D.W.L.H a 5 lettres, 5 est ajouté à 958 ce qui fait 963 comme valeur « phonétique » pour Grand Cthulhu.

Suivant ces cinq méthodes, il y a donc cinq valeurs gématriques pour Cthulhu en hébreu. Dans l'ordre croissant ce sont : 26, 53, 187, 963, et 1041.

Si nous examinons la signification occulte du premier nombre, 26 nous constatons que ce n'est pas intrinsèquement un nombre maléfique. De fait, c'est le même que pour le nom hébreu de Dieu, Jehovah ou plus exactement prononcé Yahweh, pour lequel les consonnes en gématrie sont Y.H.W.H=10+5+6+5=26. Ainsi, la valeur de Cthulhu atteinte par la méthode 2 est égale à la valeur de Yahweh par la méthode 1. Cela serait donc un bon signe, en ce sens que Cthulhu pourrait être soit une partie de Dieu, soit un autre de ses noms. D'un autre côté, ce pourrait être quelque chose qui tente de remplacer Dieu et, nous le verrons, cette interprétation et exacte.

Si nous examinons la signification occulte de 53, nous constatons que le chiffre est d'une unité plus grande que la valeur gématrique de de Y.H.W.H atteinte par la méthode 5. Il et clair de par cette interprétation que C.D.W.L.H est quelque chose qui essaie de remplacer Dieu, en cela que sa valeur est de 26 de Yahweh, et plus tard cette chose essaiera de dominer Dieu, sa valeur étant de 53, un de plus que le 52 de Yahweh. Remarquez aussi que 26+26 est égal à 52.

De la même façon, 187, le nombre obtenu de Cthulhu par la méthide 4 a une valeur d'une unité supérieure à celle de Yahweh obtenu par la méthode 3 soit 186. Ici à nouveau, Cthulhu est un nombre essayant de surpasser et de remplacer le nombre de Yahweh.

De plus, il y a en hébreu trois autres noms pour Dieu basés sur la racine '.L (qui signifie « fort et puissant »). Ainsi nous avons '.L.H.I.M prononcé Elohim, '.L prononcé El et '.L.W.H prononcé Eloah. Si nous prenons la valeur gématrique du dernier des trois, Eloah ou '.L.W.H suivant la méthode 3 dite « au carré », nous arrivons à 1×1=1+30×30=900+6×6=36+5×5=25 le tout additionné donne 962. Soit à nouveau une unité de moins que la valeur de Cthulhu de 963.

Ainsi, la gématrie insiste grandement sur le fait que Cthulhu est un être qui tente de remplacer ou de vaincre Dieu, en cela que le 26 de Cthulhu est égal au 26 de Yahweh, le 53 de Cthulhu est supérieur de 1 au 52 de Yahweh, le 187 de Cthulhu est supérieur de 1 au 186 de Yahweh, le 187 de Cthulhu est supérieur de 1 au 962 d'Eloah. Quand le rabbin Eleazar eut fini ses calculs gématriques, il commença à réaliser que le nom Cthulhu était représenté dans la gématrie par l'une des combinaisons de valeurs numériques possibles la plus maléfique.

Toutefois, c'est la dernière valeur de Cthulhu, 1041, qui devait asséner au rabbin Eleazar le choc final, cause de sa mort. Dans la Bible, les pouvoirs de l'Obscurité sont occasionnellement représentés par une bête monstrueuse nommée en français « Léviathan » (mentionné quatre fois, voir Job 41 : 1, Psaumes 74 : 14 et 104 : 26 et Isaïe 27 : 1). D'après ces passages, Leviathan est un monstre qui habite dans la mer où il est emprisonné car il est opposé à Dieu. La prononciation hébreuse de Léviathan est L.W.Y.T.N qui a une valeur de base, d'après la méthode 1 de la gématrie, de 30+6+10+400+700=1 146. En utilisant la Règle Spéciale mentionnée dans l'appendice, 1 peut être ajouté à la valeur de Leviathan ce qui donne une valeur gématrique totale de 1147. Comme mentionné dans le paragraphe précédent, un des noms de Dieu est '.L ce qui suivant la méthode 5 donne une valeur de 1+105=106. Maintenant, si la valeur de Dieu est soustraite de la valeur de Léviathan, le résultat est 1 141−106=1 041, ce qui est exactement la valeur de C.D.W.L.H suivant la méthode 3. L'interprétation occulte de cette révélation, laquelle a causé la mort du rabbin Eleazar lorsqu'il l'a réalisée est la suivante : dans la Torah, Léviathan est défait par Dieu qui, par ce moyen, sauve l'humanité des pouvoirs maléfiques de Léviathan. Toutefois si le pouvoir de Dieu est enlevé de Léviathan, ce qui est représenté dans la gématrie par la soustraction de la valeur gématrique de Dieu, 106, de la valeur de Léviathan 1 147, alors le résultat est la valeur gématrique de Cthulhu. Cthulhu, donc, est le monstre Léviathan quand le contrôle de Dieu disparaît. C'est le pouvoir de l'Obscurité relâché : Léviathan libéré !

Partie 3 : Jérusalem

Les Investigateurs se retrouvent donc, maintenant, dans une pièce remplie de livres, en compagnie d'un rabbin mort et d'un mystère. Si les Investigateurs décident de chercher dans la pièce, ils peuvent trouver les écrits, dignes d'intérêt, suivants. (A l'aide d'un Trouver Objets Cachés ou un jet de Chance suivant l'option du Gardien.)

1. L'adresse d'un certain Shaykh Abdurrahman ibn Muhammad résidant à San'a au Yémen. Ceci peut donner aux Investigateurs une idée de l'endroit où aller pour des renseignements supplémentaires.

2. De nombreuses lettres et références à un certain rabbin Solomon ben Yusuf, qui vit à Jérusalem. Il est de toute évidence un fidèle ami du rabbin Eleazar et les Investigateurs peuvent le contacter pour de l'aide. Peut-être même que les Investigateurs pourraient être capables de comprendre qu'il peut les aider à découvrir le sens secret de C.D.W.L.H.

3. Un livre général sur la science cabalistique traduit en français qui rajoute +1% à la connaissance en Occultisme et +5 % à la connaissance en gématrie (Une branche de l'Occulte qui sera discutée plus loin.) S'il est parfaitement étudié, ce qui demandera plusieurs jours.

4. Si l'un des Investigateurs sait lire l'allemand, il y a un livre de F. Dornseiff, *Das Alphabet in Mystik und Magie* qui parle de la science de la gématrie. Cela prend au moins une semaine pour le lire à fond.

5. Si l'un des Investigateurs sait lire le latin, il trouvera une copie de *La Kabbala Denudata* de Christian Knorr von Rosenroth, imprimée en 1680. Ce livre ajoutera + 6 % en Occulte et + 15 % en gématrie. Cela prend au moins 2 mois pour l'étudier à fond. Lire ce livre coûte également 1D3 points de SAN.

6. Si l'un des Investigateurs sait lire l'hébreu, il y a un livre très utile sur la science cabalistique *Sefer ha-Zohar* compilé en Espagne, au XII[e] siècle. Lire ce livre, complètement, ajoutera + 20 % en gématrie. Cela demande au moins 4 mois de lecture attentive. Le lecteur perdra 1D4 points de SAN.

Si les Investigateurs contactent la police, ils seront rapidement lavés de tous soupçons possibles quant à la mort du rabbin Eleazar.

Il y a plusieurs lignes d'action ouvertes aux Investigateurs.

Recherche :

Avec un minimum d'efforts, les Investigateurs peuvent commencer leurs recherches dans nombres de bibliothèques de Jérusalem. Ils peuvent étudier la gématrie et la cabalistique, puis tenter de décoder le sens référant aux arcanes des mots de la vision. Il y a pas mal de choses, que les Investigateurs peuvent désirer apprendre, ce qui inclus la signification des derniers mots du rabbin Eleazar, et la découverte de qui, que, où... etc., est Shaykh Abdurrahman et San'a. La chose la plus importante pour eux, est de découvrir le sens caché des mots de la vision. Pour ceci, ils doivent soit, parler à un cabaliste expérimenté, (tel le rabbin Solomon ben Yusuf) soit, l'apprendre d'eux-mêmes, par l'étude. Pour chaque 5 points d'Occulte, on considère qu'un Investigateur a déjà 1 % de connaissance en gématrie ou cabalystique. Pour en apprendre davantage sur la gématrie, ils doivent soustraire 3D6 à leur INT. Le résultat est le nombre de points de pourcentage en gématrie, qu'ils pourront apprendre en une semaine de travail acharné. Il faudra jeter les 3D6 toutes les semaines. Si un instructeur (un rabbin versé dans la gématrie) est présent, 2D6 seulement seront retirés de l'INT des personnages pour déterminer combien ils apprennent. Une fois, la compétence Gématrie apprise, acquérir des connaissances en Occultisme supplémentaires ne s'ajoutera pas à la gématrie. De même, apprendre la gématrie ne modifiera pas le score de la compétence en Occultisme, bien que l'utilisation de la gématrie puisse servir à résoudre de nombreux problèmes occultes.

Si un Investigateur apprend la gématrie, il peut tenter de dégager le sens et les nombres cachés du mot C.D.W.L.H.

Il y a 8 secrets à découvrir, les 5 valeurs numériques mentionnées ci-dessus, la prononciation exacte du mot (CaDuLHu), la relation entre Cthulhu et les noms de Dieu, ceci incluant son statut de Léviathan Libéré. Pour apprendre ces 8 secrets, le personnage devra réussir 8 jets successifs sous sa compétence en Gématrie. Les différentes significations sont découvertes dans l'ordre suivant : Méthode 1 (valeur 53), Méthode 2 (valeur 26), prononciation correcte de CaCuLHu, Méthode 3 (valeur 1041), Méthode 4 (valeur

187), Méthode 5 (valeur 963), la relation de domination de Cthulhu par rapport aux noms de Dieu et finalement le statut de Cthulhu comme Léviathan Libéré. Si l'un des jets est raté, le personnage ne pourra plus tenter sous aucun autre jet la compétence et échouera dans sa recherche de toutes les significations successives de la Cabale. En plus de l'utilisation de la compétence Gématrie, le personnage doit avoir au moins 10 % de connaissance du Mythe de Cthulhu pour découvrir la prononciation correcte de CaDuLHu, et il doit avoir au moins 25 % de connaissance du Mythe de Cthulhu pour comprendre le statut de Cthulhu et sa relation avec Léviathan. Un étudiant peut tenter à chaque mois d'études, de faire les jets sous la compétence Gématrie afin de découvrir ces pleines significations.

Trouver le rabbin Solomon ben Yusuf :
Si les Investigateurs tentent de contacter le rabbin Solomon, il sera facile à trouver. C'est un juif de l'Est, petit, musclé et blond, avec des caractéristiques slaves. Il a dans les 45 ans et bien que religieux, ne porte pas toujours la robe Hasidique orthodoxe.

Le Rabbin Solomon ben yusuf

FOR	14	CON	13	TAI	13	INT	18	POU	9
DEX	12	APP	7	EDU	17	SAN	78	PtVIE	13

COMPETENCES : Archéologie : 20 %, Mythe de Cthulhu : 20 %, Gématrie : 65 %, Histoire : 40 %, Utilisation bibliothèque : 70 %, Occultisme : 30 %, Eloquence : 40 %, Français : 60 %, Allemand : 70 %, Hébreu : 100 %, Polonais : 80 %, Yiddish : 100 %

De toute évidence, rencontrer le rabbin Solomon accélérerait de beaucoup la recherche des valeurs gématriques de C.D.W.L.H. Si les Investigateurs ne le cherchent pas, le Gardien pourrait arranger une rencontre entre lui et eux, dans une bibliothèque où il peut proposer son aide, quel que soit le problème de recherche dans lequel les Investigateurs sont en train de se débattre, telle la découverte de la section concernant la cabale à la bibliothèque. Le rabbin Solomon peut apprendre aux Investigateurs la plupart de ce qu'ils désirent savoir, mais il lui manque une connaissance suffisante en Mythe de Cthulhu pour découvrir le secret de la connexion avec Léviathan.

Le Traître.

Dans ce scénario, il y a 5 personnages non joueurs importants que les Investigateurs peuvent rencontrer : le rabbin Solomon, mentionné ci-dessus, le major Wilfred Cuttigham dans la partie 6. En règle générale, chacun de ces individus a une part importante à jouer dans l'aide aux Investigateurs, afin qu'ils arrivent à la Cité Sans Nom. Toutefois, l'un d'eux devrait être un traître secret, en réalité un adorateur de Cthulhu, visant à empêcher les Investigateurs de découvrir les secrets de la Cité Sans Nom et à les détruire. Celui des personnages qui est le traître peut varier de scénario en scénario. Le Gardien devra soigneusement évaluer ses joueurs et décider lequel des personnages occuperait la meilleure place de vilain dans ses projets. S'il ne parvient à aucune conclusion, il peut décider au hasard.

Quel que soit l'individu qui sera le traître adorateur de Cthulhu, il aura des caractéristiques et des compétences normales, avec des exceptions : sa SAN sera de 0, sa connaissance en Mythe de Cthulhu sera de 80 %, son POU de 17 % et il connaîtra les sorts suivants : Invoquer les Vampires des Etoiles, Contrôler les Vampires des Etoiles, Contacter les Cthoniens, Contacter les Chiens de Tindalos, Contacter les Habitants des Sables, Contacter Shudde M'ell, La terrible Malédiction d'Azathoth, Le signe des Très Anciens.

Quand le traître se joindra aux Investigateurs, (chaque individu cité ci-dessus intervient à différents moments de l'aventure), il commencera immédiatement à tenter d'entraver la progression du groupe. Il fera n'importe laquelle des choses suivantes, ou les fera toutes.

Il peut tenter de voler les livres ou objets magiques, les plus intéressants aux Investigateurs. Ce vol sera évidemment mis sur le compte de bandits locaux.

Il tentera certainement d'égarer les Investigateurs à l'aide d'informations erronées.

S'il sent qu'il est suspecté par les Investigateurs, il peut invoquer des Vampires des étoiles (ou des Habitants des Sables, si le groupe se trouve à ce moment dans une région désertique) pour les tuer.

Il pourra créer des obstacles supplémentaires. Toutefois, il essaiera de ne pas tuer trop d'Investigateurs. En effet, il veut les laisser arriver à la Cité Sans Nom où ils pourront être utilisés en guise de sacrifice. (Cf. partie 6) Ainsi, il ne donnera que le minimum d'informations et d'aide requises par les Investigateurs et il les empêchera d'en savoir trop long.

Le traître peut occasionnellement laisser quelques indices bien parlants qui aideront les Investigateurs à le suspecter. Empreintes de pas, mégôts de cigarettes spéciales... seront suffisamment évidents pour les Investigateurs utilisant leurs compétences à Suivre une liste et à Trouver Objets Cachés. Si un livre a été volé, peut-être que ses mains seront tachées par le cuir moisi de la couverture du volume. Si des informations inexactes sont fournies, les Investigateurs peuvent plus tard apprendre la vérité et par ce biais, suspecter le traître.

Le Gardien tentera, par tous les moyens d'introduire les personnages non joueurs auprès des Investigateurs, dans leur voyage (même si c'est par obligation). Si en dépit de tous ses efforts, il ne peut forcer tous les personnages dans la partie, le traître devra être remplacé par l'un ce ceux qui accompagnent le groupe.

De façon générale, pas plus d'un personnage ne devra être un traître, mais si le groupe est plutôt expérimenté, il peut y en avoir plus d'un. En aucun cas, *tous* les personnages non joueurs ne pourront être des adorateurs de Cthulhu.

Voyage au Yémen, à la recherche de Shaykh Abdurrahman :
Si les Investigateurs décident stupidement de se rendre au Yemen, sans effectuer aucune recherche préalable à Jérusalem, ils peuvent soit, prendre le bateau de Agaba à Jidda, soit prendre le train de Jérusalem. Dans les deux cas, le Gardien peut tenter de leur faire rencontrer le rabbin Solomon durant le voyage qui est complètement décrit dans la partie 4.

Partie 4 : Le Voyage au Yémen

S'ils le désirent, le voyage au Yémen peut se passer plutôt rapidement. En temps de jeu, il durera 2 à 4 semaines. Il peut se passer sans encombre. il y a deux itinéraires possibles.

Itinairaire 1 : Pour commencer, les voyageurs partent de Jérusalem pour Aqaba, soit en voiture de location, soit en caravane. D'Aqaba ils se rendent à Jidda par bateau. De Jidda, ils doivent prendre un bateau pour Al-Huday-da, et de là à San'a à nouveau en caravane ou en voiture de location. Cet itinéraire a de nombreux avantages. Le trajet de Jérusalem à Aqaba, est maintes fois parcouru et une voiture peut aisément être louée pour le voyage. D'Aqaba à Jidda et de là Al-Hudaya il y a de fréquents bateaux, bien qu'il y ait également quelques problèmes dus aux pirates arabes. De Al-Hudaya à San'a, le trajet s'effectue dans un pays plutôt montagneux. Il n'y a aucun moyen de transport régulier mais on peut louer une voiture avec chauffeur, à un prix honnête, et l'on peut toujours s'y traîner avec une caravane locale.

TABLEAU DES EVENEMENTS
(échelle de temps en jours)

Itinéraire 1

Etape du Voyage	Transport	Délai	Durée	Chance de panne	Brigands ou Pirates	Prix en $
Jerusalem/Aqaba	voiture	1D4-1	1D3	10 %	10 %	10 $/jour
	caravane	1D6-1	1D4+6	aucune	20 %	1 $/jour/pers.
Aqaba/Jidda	bateau	1D4	1D3+1	20 %	10 %	25 $/pers.
Jidda/ Al-Hudayda	bateau	1D6	1D3	20 %	20 %	15 $/pers.
Al-Hudayada/ San'a	voiture	1D8-1	1	30 %	10 %	75 $/jour
	caravane	1D6	1D3+3	aucune	20 %	1,5 $/pers./jour

Itinéraire 2

Etape du Voyage	Transport	Délai	Durée	Chance de panne	Brigands ou Pirates	Prix en $
Jérusalem/ Amman	voiture	1D3-1	1	10 %	aucun	2,5 $/pers.
	caravane	1D3	1D3	aucune	aucun	1 $/pers./jour
Amman/Medina	train	1D3	1D3+1	20 %	20 %	25 $/pers./jour
Medina/Jidda	voiture	1D8	1D2	30 %	10 %	75 $/jour
	caravane	1D4	1D6+8	aucune	10 %	1,5 $/pers./jour
Jidda/ Al-Hudayda	Identique à l'itinéraire 1		Al-Hudayada/ San'a	Identique à l'itinéraire 1		

Itinéraire 2 : Avec cet itinéraire, les Investigateurs prennent une voiture de location ou une caravane de Jérusalem à Amman. Puis ils vont d'Amman à Médina par le train, sur la voie ferrée du Grand Pèlerinage, voyageant avec de pieux musulmans. De Medina, on prend une voiture ou une caravane jusqu'à Jidda, d'où un bateau se rend à Al-Hudaya. Enfin, le voyage se termine en voiture jusqu'à San'a. De Jérusalem à Amman, la route traverse une région d'occupation britannique fréquemment empruntée par des Européens. Le train du Grand Pèlerinage se rend régulièrement à Médina, mais a le désavantage de traverser le territoire bédouin où il est possible que les voies soient coupées ou que des attaques soient menées contre le train. A Médina, il faudra faire très attention de ne pas froisser les susceptibilités musulmanes. Bien que les non-musulmans soient autorisés dans les faubourgs de la cité, ils ne peuvent pénétrer à l'intérieur des enceintes de la Mosquée du prophète Mohamet. L'itinéraire de Médina à Jidda est constitué d'une route commerciale bien fréquentée, mais sujette aux dangereuses attaques des brigands. De Jidda à San'a l'itinéraire est identique à celui du circuit 1.

Le Gardien peut simplement permettre aux Investigateurs d'arriver sains et saufs à San'a, le voyage prenant de deux à quatre semaines. Si c'est l'option choisie, le Gardien devra ignorer les paragraphes suivants et se rendre directement à la liste des "événements spéciaux" donnée plus loin. Les gardiens désirant prolonger le plaisir du scénario et apporter aux Investigateurs un peu plus d'émotions peuvent détailler le voyage en utilisant les tableaux et les descriptions ci-jointes. La première chose à faire pour les Investigateurs est de choisir l'itinéraire qu'ils désireront suivre. Le Gardien ne devra donner aux joueurs que les informations révélées ci-dessus sur les deux itinéraires. Des renseignements spécifiques tels prix, temps exact de voyage, etc. ne peuvent être obtenus que lorsque les Investigateurs arriveront à la prochaine étape de leur voyage. Ainsi, le prix pratiqué pour louer une voiture de Médina à Jidda est inconnu à Amman ou à Jérusalem.

Les tableaux suivants donnent un aperçu de la durée du voyage, des dépenses, et des événements pouvant survenir au cours de ce voyage :

Explications des Tableaux

MOYENS DE TRANSPORT : Se référer aux moyens de transports utilisés.

« *Voiture* » regroupe les voitures motorisées, qui peuvent transporter quatre personnes ainsi que leurs bagages, et les grands bus ou les camions qui transportent huit personnes et leurs bagages. Le prix des camions est de moitié supérieur à celui des voitures. L'un des passagers doit être le conducteur et les véhicules ne peuvent être loués sans chauffeurs. Ainsi, une voiture transporte seulement trois Investigateurs et un camion seulement sept.

« *Caravane* » signifie que vous vous êtes payés une promenade à chameau et une place dans une caravane, au sein d'un bon nombre d'autochtones. Ce type de transport est lent, sale, épuisant, mais bon marché.

« *Bateau* » : le voyage s'effectue dans des embarcations qui ne pourront jamais acquérir le titre de « lignes de luxe ». Les Européens se voient attribuer une couchette personnelle beaucoup plus chère, tandis que les gens de la région voyagent sur le pont.

« *Train* » : à nouveau, Européens et autochtones sont séparés. De nombreux natifs de la région voyagent sur le toit du train.

DELAI : Ceci donnera aux Investigateurs, le nombre de jours qu'ils devront passer dans la région à attendre, avant que le moyen de transport désiré ne puisse partir. La durée est établie en jetant le dé requis. En payant le double, les Investigateurs pourront persuader le propriétaire d'une voiture de partir un jour plus tôt.

DUREE DU VOYAGE : Il s'agit du nombre de jours nécessaires pour atteindre la destination voulue, ceci ne tenant pas compte des pannes.

CHANCE DE PANNE : Il s'agit du pourcentage de chance d'avoir un ennui mécanique au cours du voyage. Si une panne survient, un train ou un bateau sera immobilisé et prendra un retard d'1D3 jours. Une voiture doit être réparée en utilisant la compétence « Réparation Mécanique ». Même si le jet est réussi la voiture ne repartira pas avant un jour. Chaque jet raté retardera la voiture d'un jour de plus. Le conducteur de la voiture est considéré comme ayant

1D6 × 10 % de « Réparation Mécanique ». Si un 96-00 est tiré lors de la tentative de réparation de la voiture en panne, elle sera sérieusement endommagée et ne pourra être réparée sans pièces de rechange trouvées à la ville la plus proche. Les personnages en panne devront alors passer 1D6 jours à retourner à leur point de départ, et là, se procurer soit une autre voiture, soit prendre une caravane. Si les Investigateurs sont obligés de rentrer à pied, un second jet est effectué pour la venue d'éventuels brigands : leur chance d'apparition est doublée.

BRIGANDS OU PIRATES : Il s'agit du pourcentage de chance qu'auront les voyageurs d'être attaqués par des bédouins, s'ils sont sur terre, ou par des pirates s'ils sont en mer. Il y a quatre résultats possibles :

En voiture : si les voyageurs sont en voiture, ils peuvent tenter de fuir. Dans ce cas, le conducteur (si c'est un natif de la région, on considère qu'il a 1D4 + 2 × 10 % en conduite automobile) doit tenter un jet sous « Conduire une Automobile ». S'il est réussi, les bédouins sont semés. S'il est raté, la voiture a une panne (crevaison, renversement du véhicule...) sur la route accidentée et les Investigateurs sont rattrapés. Il y aura 2D6 bédouins qui attaqueront. Si les Investigateurs le désirent, ils peuvent louer les services d'un garde de la région, pour les accompagner. (Naturellement, ce garde prendra dans la voiture une place de plus, pour laquelle les Investigateurs devront payer au tarif de 10$/jour pour des gardes normaux, et 25$/jour pour des gardes entraînés).

Garde Typique
PtVIE : 13 DEX : 11 Vieux fusil : 30 %, 2D6 points de dégâts.

Garde Entraîné
PtVIE : 15 DEX : 13 vieux fusil : 60 %, 2D6 points de dégâts.

En caravanes : En ce cas, les bédouins seront enclins à attaquer le campement de la caravane, juste avant l'aube. Il y aura 2D6 gardes pour la caravane (cf. gardes normaux) et 1D6 × 10 voyageurs parmi lesquels quelques-uns peuvent être armés. Si les bédouins sont en minorité, à plus de 1 contre 2 pour la caravane, ils tireront seulement quelques coups de fusil et prendront la fuite. Autrement ils attaqueront avec acharnement. Les voyageurs, excepté les gardes armés et les Investigateurs, passeront la plupart de leur temps à brailler, courir, et essayer de s'enfuir à dos de chameau. Les bandits tireront de préférence sur les gardes plutôt que sur les Européens, espérant en tirer une rançon substantielle en échange de leur liberté. Ils tueront les adversaires européens seulement s'ils sont dans l'obligation de le faire.

En train : Si les bandits attaquent un train, l'assaut sera du type « Indiens et Cow-Boys » (ou, devrions-nous dire « Bédouins et Anglais). Les bédouins monteront les chevaux et des chameaux et chevaucheront le long du train en essayant de sauter à bord. Ils peuvent couper les voies en avant du train, le forçant à s'arrêter (il y a 30 % de chance qu'ils le fassent). Le but des bandits est de voler tout objet de valeur se trouvant à l'intérieur du train et peut-être de filer avec quelques femmes (investigatrices, prenez garde !). Ils ne traîneront probablement pas suffisamment longtemps pour voler n'importe quoi, mais uniquement les objets d'une valeur évidente. Ainsi, montres, coffrets, ou sacs à main seront pris, mais les porte-feuilles dissimulés ne pourront l'être. Il y aura 2D4 × 10 bédouins à l'attaque du train. Sur le train, il y aura 1D3 × 10 soldats du pays, 1D6 soldats britanniques maniant une mitrailleuse sur l'une des voitures. Il y aura également 1D6 × 10 passagers mais ils ne combattront pas. Plutôt que de régler une telle bataille, faites simplement le total des forces en présence. Si les Bédouins ne l'emportent pas en nombre sur les forces du train par plus de deux contre un (chaque soldat britannique valant cinq hommes), les bédouins seront mis en déroute, à moins que les projets du Gardien ne soient différents. Si le nombre des bédouins est de plus de deux fois supérieur au nombre des défenseurs à bord du train, il s'ensuivra alors une chaude bataille que les bédouins pourraient bien gagner. Les Investigateurs peuvent désirer participer au combat plutôt que de s'accroupir derrière leur siège pour rester saufs. Si un Investigateur se bat, il devra faire un jet de Chance chaque round de combat. S'il rate son jet de Chance durant ce round, un bédouin lui tirera dessus, le blessant ou le tuant peut-être. Il peut tirer chaque round s'il le désire. La lutte fera rage pendant 2D6 rounds de combat actif, avant que l'un des deux côtés ne soit victorieux. Si les bédouins gagnent, ils monteront à bord du train, voleront toutes choses en vue et emporteront les femmes se cachant dans les toilettes ou à l'intérieur des malles et qui auront raté leur jet de compétence de Camouflage. Si les bédouins perdent, ils s'éloigneront en hurlant et les passagers du train pousseront des hourras du fond du cœur.

Quelle que soit l'attaque, en voiture, en train ou en caravane, le type d'attaquant sera le même : des pillards. A peu près 60 % des voleurs devra être médiocre, comme donné ci-dessous. A peu près 30 % devra faire partie des vétérans, et pas plus de 10 % ne devra avoir la qualité de chef. Toutefois, même la plus petite bande aura un chef.

Bandit Bédouin Médiocre
PtVIE : 11 DEX : 10 Vieux fusil : 25 % 2d6 points de dégâts Dague : 35 % 1D4 + 2 points de dégâts.

Bandit Bédouin Vétéran
PtVIE : 13 DEX : 12 Vieux fusil : 50 % 2D6 points de dégâts Dague : 70 % 1D4 + 2 + 1D4 points de dégâts

Chef Bandit Bédouin
PtVIE : 15 DEX : 14 Vieux fusil : 75 % 2D6 + 3 points de dégâts Dague : 95 % 1D6 4 + 2 + 1D4 points de dégâts

En bateau : S'ils sont sur un bateau, le grand navire des Investigateurs sera assailli par 1D3 + 1 plus petits navires, avec 1D3 + 1 × 10 pirates (20 à 40) par embarcation. Si un score de 1 à 4 est obtenu, aucun des vaisseaux pirates n'aura de canon. Si un score de 5 à 8 est obtenu, un des bateaux aura un canon. Et si un score de 9 à 10 est obtenu, deux des vaisseaux pirates auront un canon. Le navire des Investigateurs possédera un canon, 3D6 soldats du pays, 1D4 marins britanniques, plus 1D6 × 10 passagers, pour la plupart sans armes. Du bruit en perspective, n'est-ce-pas ? Le Gardien peut décider que les pirates sont juste repoussés, ou alors que le navire des Investigateurs est capturé. Les pirates ont une chance de 10 % de faire mouche avec leur canon (s'ils en ont un), et le navire des Investigateurs a 20 % de chance de toucher avec son canon. Les canons font feu à chaque round. Les pirates ont six rounds avant d'être suffisamment proches pour aborder le bateau. Si la moitié ou plus de leurs vaisseaux est touchée par le canon avant l'abordage, les pirates interrompront l'assaut et fuiront à toute voile en écopant frénétiquement. Autrement, ils atteindront le navire, l'aborderont et le prendront. Il y a tant de pirates et si peu de défenseurs que l'issue ne fait guère de doute si les pillards peuvent aborder. Si les pirates parviennent à toucher le bateau des Investigateurs alors qu'ils s'approchent, la coque sera trouée et le navire commencera à sombrer. Que les pirates soient ou non repoussés avant l'abordage, le bateau sera englouti en 1D10 heures. Si les pirates abordent, ils emporteront seulement les captives habillées richement et ceci de façon évidente, sinon ils se comporteront comme les pilleurs de train décrits ci-dessus. Il n'y a suffisamment de canots de sauvetages à bord du bateau que pour à peu près 20 % passagers et un combat aura sans

doute lieu pour s'assurer une place. Les Investigateurs seront probablement les seuls Européens à bord, mis à part les marins qui tenteront de les aider à trouver un bateau. Si les marins ont été tués au cours du combat ou débordés alors qu'ils tentaient de tenir à distance les natifs essayant de s'emparer du canot des Investigateurs, alors un ou trois Investigateurs pourra tenter de gagner la rive à la nage. Cela nécessitera 1D20 jets de « Nager » réussi, avec une chance de se faire prendre par les pirates égale aux jets tentés.

Capture. Si un Investigateur est capturé, soit par les brigands, soit par les pirates, il sera rançonné aux tarifs suivants : les jeunes hommes en dessous de la barre des 30 ans, au prix de 10$ par point de FOR et de TAI, les jeunes femmes en-dessous de 30 ans, 100$ par point d'APP, les femmes au dessus de 30 ans, 75$ par point d'APP, les hommes de 30 à 50 ans, 100$, les hommes au-dessus de 50 ans, 50$.

Des marchandages réussis avec les représentants des brigands peuvent réduire ces prix de 30 %. Les représentants des brigands ont une compétence de 80 % en « Marchandage ». Les personnages riches de façon évidente (vêtement fin, possédant quantité d'argent et de bijoux — qui ne seront pas rendu — sur eux) seront rançonnés à au moins 5000 $. Les prêtres de n'importe quelle religion seront libérés sans rançon. La procédure de rançon prendra 3D6 jours pour être menée à bien. Les brigands traiteront les captifs sans violence inutile étant donné que leur seul but est de recevoir l'argent. Ils peuvent même sympathiser avec leurs prisonniers bien que ceci n'influera pas sur le prix de la rançon. Les affaires sont les affaires. Les femmes ne seront pas agressées sexuellement puisque ceci abaisserait le prix de la rançon dans l'esprit bédouin. Si la rançon n'est pas perçue dans les trente jours, tous les prisonniers seront vendus en tant qu'esclaves à différentes tribus, les jeunes femmes seront vendues comme concubines.

Si les Investigateurs sont capturés tous à la fois (ce qui est envisageable si, par exemple, ils ont été attaqués alors qu'ils étaient en voiture), alors un prix de rançon sera déterminé et un ou deux prisonniers seront libres de partir et de collecter l'argent afin d'acheter la liberté de tous. Il est possible que des Investigateurs bien informés puissent tenter de louer les services d'une tribu équivalente de bédouins amicaux pour attaquer les escrocs et libérer les prisonniers. Ces bédouins seront de la même qualité que les bandits bédouins décrits ci-dessus et coûteront 20 $ pour un combattant médiocre, 50 $ pour un vétéran et 100 $ pour un chef expérimenté. On peut dire que s'il y a au moins la moitié de la totalité des pillards en bédouins achetés qui attaquent, la victoire sera assurée et ils libéreront les prisonniers.

PRIX EN $: Ceci indique les prix des moyens de transport indiqués. Les prix sont donnés en $ U.S. mais se réfèrent seulement à la monnaie or ou argent. Si du papier monnaie est utilisé, il devra être changé contre de la monnaie de la région en or ou en argent avec une perte de 10 à 20 % en valeur, ceci dépendant de la compétence en « Marchandage » de l'Investigateur. Excepté pour ce qui est du train ou de la voiture de Jérusalem à Amman, tous les prix seront majorés ou minorés de 20 % selon les compétences en Baratin, Eloquence, INT ou autres qualités que le Gardien jugera adaptées au marchandage.

Evénements spéciaux

En plus des événements ci-dessus, le Gardien pourra introduire quelques-uns des événements spéciaux suivants, à sa convenance ou si l'opportunité s'en présente, pour les Investigateurs.

Vol : Un voleur tentera probablement de voler les Investigateurs, spécialement s'ils laissent des objets de valeur sans garde dans une pièce ouverte. Chaque fois que ceci arrivera, il y aura 20 % de chance que ces objets soient volés. Chaque fois qu'un objet de valeur sera laissé sans garde dans une pièce fermée, il y a 10 % de chance qu'il soit volé.

Pickpocket : Un pickpocket peut agir chaque fois que les Investigateurs se trouvent au milieu d'une foule. La compétence du pickpoket sera égale à 1D8 × 2 × 10 %. S'il rate son jet de compétence, l'Investigateur visé pourra essayer de sentir la tentative en réussissant un jet pour « Trouver Objets cachés » ou « Pickpocket » selon sa plus haute compétence.

Maladie : Chaque semaine de voyage, tous les Investigateurs devront faire un jet sous 5 × CON sur 1D100. Si le jet rate, la victime attrapera une maladie bénigne. Ceci baissera toutes ses caractéristiques (mises à part la TAI, l'EDU et la SAN) de trois points jusqu'à la guérison. Réduisez aussi ses points de vie (vue la perte de CON), ses jets de Chance et d'Idée, ses points de magie. Chaque jour de maladie, la victime peut tenter un jet sous sa CON × 1. S'il réussit, le malade est guéri. Si le jet initial de 5 × CON est raté en faisant 96-00, alors l'individu tombe gravement malade et est incapable de voyager. Il peut tenter un jet sous sa CON × 1 toutes les semaines et la réussite indique qu'il est guéri. S'il doit voyager ou accomplir toute autre activité que celle de rester au lit, il prendra 1D3 points de dégâts chaque jour. Des soins médicaux incluant les jets de compétence « Traiter les Maladies », « Diagnostiquer les Maladies » et « Pharmacie » doubleront les chances de guérison.

Major Wilfred Cuttingham

Quand les Investigateurs arriveront à Jidda, ils rencontreront le Major Wilfred Cuttingham, le vice-consul de Sa Royale Majesté à Jidda. Il est grand, blond avec une grande moustache et aristocrate jusqu'au bout des ongles. Sa passion majeure est la chasse.

C'est un homme d'extérieur et un grand chasseur. Quand il entendra parler de l'expédition projetée au Yémen, il désirera vivement y participer pour quelques chasses ainsi que pour une expédition possible dans la région désertique. Comme toutes les vieilles têtes ici, il a entendu parler de la Cité Sans Nom et serait fier de participer à l'expédition la découvrant. Sa compagnie sera utile aux Investigateurs, non seulement de par ses compétences adéquates, mais aussi parce qu'il peut couper court aux paperasseries et aux tracasseries administratives en vertu de sa position de vice-consul.

Major Wilfred Cuttingham, vice-consul de Jidda.

FOR	16	CON	15	TAI	15	INT	13	POU	14
DEX	15	APP	12	EDU	14	SAN	75	PtVie	15

COMPETENCES : Camouflage : 40 %, grimper : 75 %, conduire une automobile : 75 %, premiers soins : 75 %, géologie, réparations mécaniques : 40 %, équitation : 75 %, détecter les objets cachés : 75 %, pistage : 75 %, traiter les poisons : 30 %, zoologie : 50 %.

LANGUES : Arabe : 50 %, anglais : 100 %.

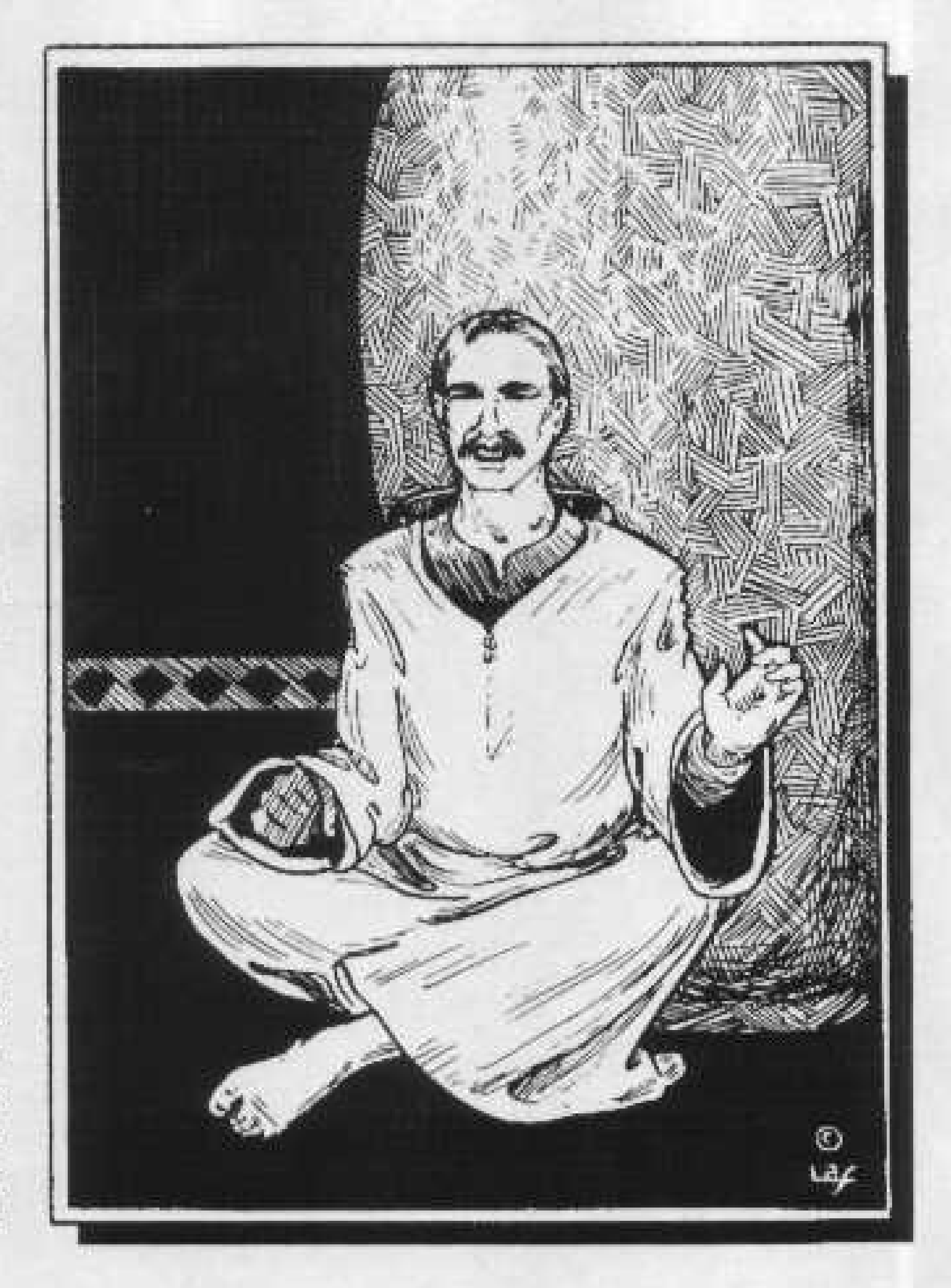
ARMES : Fusil Enfield : 90 % 2D6 + 3 points de dégâts, revolver Webley 38 mm : 90 % 1D10 points de dégâts, épée (sabre léger de cavalerie) : 75 % 1D8 + 1 + 1D4 points de dégâts.

Partie 5 : Yémen

Se rendre au Yemen au début du XX[e] siècle équivaut à rentrer au Moyen Age. La ville de San'a est située dans les hautes montagnes au milieu d'une végétation luxuriante. Ces montagnes reçoivent plus de précipitation que n'importe quelle autre partie d'Arabie. La ville est entourée de hautes murailles, toutes les constructions ont plusieurs étages et sont passées à la chaux ou décorées de couleurs vives. Les

gens (bien que non ouvertement hostiles) regardent d'un œil méfiant tout étranger, et particulièrement un *Faranji* européen. Malgré leurs réticences, un don en espèces (appelé : *Baksheesh)* sera apprécié et déliera les langues de tous, y compris les plus réticents. Comme les Yéménites pensent que tous les Européens sont riches, ils tenteront de pratiquer des prix exhorbitants pour n'importe quoi.

Les Investigateurs sont venus à San'a très probablement pour chercher Shaykh Abdurrahman ibn Muhammad. Ils ne peuvent être certains de savoir s'il est ou non digne de confiance, mais ils devront avoir l'idée (peut-être inculquée par les allusions du Gardien) que la clé du mystère repose en Shaykh Abdurrahman. Il est bien connu des officiels de la ville et avec un petit baksheesh, les Investigateurs apprendront qu'on peut toujours le trouver en train d'enseigner dans la principale mosquée de la ville. Si les Investigateurs posent des questions à propos de sa personnalité, on leur répondra qu'il est pieux bien qu'il soit un savant un peu excentrique.



Shaykh Abdurrahman Ibn Muhammad

Quand les Investigateurs se rendront dans la mosquée de la ville (pour entrer, ils doivent retirer leurs chaussures), ils y verront un érudit barbu d'une cinquantaine d'années et de taille élancée. Ses cheveux, d'un noir corbeau, commencent tout juste à grisonner. Il est assis en tailleur, le dos contre un pilier, en train de faire la lecture d'une voix dynamique à un groupe de jeunes étudiants. Shaykh Abdurrahman ibn Muhammad est, de l'avis de tous, le plus brillant érudit de San'a, et il ne lui manque jamais un auditoire quand il lit à la mosquée.

Shaykh Abdurrahman ne parle pas l'anglais. Les Investigateurs devront donc lui parler par l'intermédiaire de l'un des leurs qui, espérons le, parle l'arabe. Si aucun d'eux ne le parle, alors le Major Cuttingham pourra traduire, à moins que les services d'un interprète du coin ne soient loués.

Shaykh Abdurrahman ibn Muhammad

FOR	7	CON	8	TAI	13	INT	18	POU	16
DEX	9	APP	15	EDU	17	SAN	75	PtVIE	11

COMPETENCES : Astronomie : 40 %, Mythe de Cthulhu : 25 %, Diagnostiquer les maladies : 50 %, Discuter : 70 %, Histoire : 80 %, Occultisme : 80 %, Eloquence : 90 %, Psychologie : 50 %, Traiter les maladies : 60 %.

LANGUES : Arabe : 100 %.

SORTS : Signe des Très Anciens, invoquer les Vampires de Feu, contrôler les Vampires de Feu, contacter Tsathoggua.

Si les Investigateurs racontent à Shaykh Abdurrahman leur histoire, il sera bouleversé et attristé par l'annonce de la mort du rabbin Eleazar, puis il conversera avec les Investigateurs, en renvoyant sa classe.

Si on lui parle du mot hébreu C.D.W.L.H., il le reconnaîtra immédiatement comme étant le parallèle d'un mot arabe, et dira : « Ces lettres en hébreu signifient, en arabe, un terrible nom d'horreur, Khadhulu ! »

(Notes au Gardien : si les Investigateurs n'ont pas encore réalisé que C.D.W.L.H. est l'orthographe hébreu de Cthulhu, ils peuvent en avoir l'idée maintenant).

« Le nom Khadhulu a été révélé par Allah Lui Même au prophète Mohamed, puissent les prières et la paix d'Allah être sur lui, dans le Saint Coran, le meilleur de tous les livres, quand il a déclaré : « Pour l'humanité, Satan est Khadhulu » (Coran 25:29). Maintenant, mes amis, la plupart des commentateurs ont interprété le mot « Khadhulu » comme un adjectif signifiant « le prophète ». Ainsi, le verset signifierait : « Satan est le prophète de l'humanité ». Mais il est clair, de par mes études des arcanes et de la science oubliée des Arabes des Jours d'Ignorance, avant la venue du Béni Prophète, que Khadhulu n'est pas un adjectif, mais le nom propre de l'un des démons obscènes adorés par des païens dépravés avant la révélation de la Vraie Lumière par Allah le Très Haut et Tout Puissant. Votre vision a quelque chose à voir avec le diabolique Khadhulu qui, selon les légendes, n'a pas été éliminé mais repose endormi pour être détruit sans doute par Allah le Miséricordieux au Dernier Jour du Jugement.

Si on lui parle de la vision de la Cité Sans Nom, Shaykh Abdurrahman dira : « Les légendes de la Cité Sans Nom peuvent être ignorées des juifs, mais son histoire est bien connue chez les Arabes. Elle est nommée « Iram » (ou Irem) dhat al Imad, ce qui signifie « Iram des piliers ». Les légendes racontent que la tribu d'Ad, une ancienne race maintenant éteinte d'hommes puissants qui vivaient en des temps oubliés, quand les Djinns (génies) gouvernaient encore cette terre, et qui sous la direction de leur souverain Shaddad, fils de Ad, tenta de construire une magnifique cité à l'image des splendeurs du Paradis. Des Djinns furent appelés pour les aider, par la force des pouvoirs sorciers de Shaddad qui les envoya collecter de l'or et des bijoux, des pierres précieuses et du marbre de toutes couleurs avec lesquels il construisit une magnifique cité, dont la pareille n'a jamais été depuis élevée par des mains humaines. Mais Allah l'Omniscient, voyant l'orgueil et l'iniquité de Shaddad, envoya une tempête de sable, ne ressemblant à aucune autre avant ou après, qui ensevelit la cité. Si grande était cette tempête de sable, que ses restes forment aujourd'hui le Rub al-Khali, la région désertique où Allah a décrété qu'aucune végétation ne pousserait et qu'aucune créature vivante ne pourrait y survivre. C'est ma conviction que cette vision est un

avertissement : quelque chose d'horrible se produit dans la cité ensevelie d'Iram des Piliers et nous devons trouver cette cité perdue et empêcher sa malédiction de s'étendre.

(Note au Gardien : le nom de Shaddad est relatif à 'shudde M'ell qui était anciennement rattaché aux mystérieux créateurs de la Cité Sans Nom dont la légende a été préservée par les arabes dans le récit ci-dessus).

Si les Investigateurs décident de chercher Iram des Piliers et demandent à Shaykh Abdurrahman comment s'y rendre, il répondra : « Dans le *Mu'jam al-Buldan* (ensemble de pays) du géographe médiéval Yaqut, et dans le *Muruj al-Dhabab* (champs d'or) de Ma'uda, où l'histoire d'Iram des Piliers est contée, on trouve également la légende d'un bédouin yemenese nommé Abdullah ign Kilaba qui vivait il y a 1 200 ans. C'était un natif de San'a qui perdit une fois deux chameaux. Il les traqua dans le Rub-al-Khali et arriva en fin de compte sur les ruines de la vaste cité pratiquement ensevelie dans les sables. Abdullah explora la cité et revint avec une bourse pleine de perles qu'il apporta au Calife Mu'awiya à Damas et auquel il raconta son histoire. Toutefois, quand le Calife toucha les perles, elles tombèrent en poussière. Dans d'autres livres, y compris l'ineffable *Kitab al-Azif*, le livre des hurlements, j'ai lu la véritable histoire d'Abdullah ibn kilaba. Il suivit ses chameaux perdus dans la région désertique et y trouva Iram des Piliers, mais il resta là pendant de nombreuses années, et, accablé par des visions infinies du mal ultime, il devint fou. Des démons tuteurs lui enseignèrent des écritures innomables et oubliées, et il resta à apprendre les secrets balsphématoires des démons cachés d'Iram des Piliers. Il en retranscrivit quelques uns dans son *Kitab al-Azif*. Quand il retourna à la civilisation, il changea son nom en Abd Al-Azrad *(Notes au Gardien : c'est l'homme connu sous le nom de Abdul Alhazred dans la civilisation occidentale)* l'adorateur du Grand Dévoreur et devint insensé. Il commença à être connu comme un poète d'un grand, mais maléfique génie. Sa poésie prêchait les pouvoirs des entités qu'il avait exhumé d'Iram des Piliers et porté à travers le monde. Il semble certain que quelque chose dans les sables vierges du Rub al-Khali demande à être élucidé. Ayez confiance en la miséricorde d'Allah qui nous guidera jusqu'à Iram des Piliers. »

Notes au Gardien : toutes les légendes données ci-dessus, excepté la corrélation entre Abdullah ibn Kalibi et Abd Al Azred, sont trouvées dans les légendes et des manuscrits de l'arabe moyennâgeux. La base du Mythe de Cthulhu se trouve ici en des temps reculés, quand les Chthoniens opéraient à la surface du monde et que les mignons de Shudde M'ell construisaient ou avaient construit une cité dans ce qui est maintenant le Rbu al-Khali, alors une région luxuriante et fertile. Les activités des habitants de cette cité causèrent sa destruction finale, peut-être des « mains » de Shudde M'ell, ses alliés et ses mignons, laissant la région entière comme l'endroit le plus stérile sur Terre. La raison de cette destruction ne sera probablement jamais connue, mais peut être que les habitants semi humains de la cité lutteront contre les chthoniens ou d'autres entités puissantes. Il existe encore les ruines de la cité et elles contiennent des horreurs supplémentaires décrites plus bas.

Les Investigateurs vont vraisemblablement tenter de découvrir l'emplacement d'Iram des Piliers. Non seulement, il s'y trouve de toute évidence quelque grand démon en train de croître tel un cancer menaçant qui pourrait détruire le monde, mais l'annonce de sa découverte serait aussi un grand événement archéologique. Ainsi, même si un dixième des légendes relatives aux richesses d'Iram sont vraies, chacun des participants au voyage reviendra nanti.

Umar ibn Hassan al-Kilabi

Dans le but d'explorer le Rub al-Khali, les Investigateurs auront besoin de louer les services d'un guide entraîné. Ils seront informés uniformément que le meilleur guide pour un voyage dans cette région est Umar ibn Hassan al-Kilabi. C'est un voyou coriace, il est mince, de teint sombre et son visage est dur et basané. Il a à peu près quarante-cinq ans.

Umar ibn Hassan al-Kilabi

FOR	13	CON	17	TAI	13	INT	14	POU	9
DEX	11	APP	10	EDU	4	SAN	60	PtVIE	15

COMPETENCES : Astronomie : 25 %, Marchander : 70 %, Botanique : 40 %, Camouflage : 60 %, Premier soins : 30 %, Géologie : 20 %, Se cacher : 80 %, Equitation : 90 %, Trouver des objets cachés : 75 %, Suivre une piste : 90 %, Traiter les maladies : 20 %, Traiter les poisons : 20 %, Zoologie : 40 %.

LANGUES : Arabe : 100 %, anglais : 25 %, allemand : 25.

ARMES : Mousquet antique : 70 % 1D10 + 2 points de dégâts. Epée : 60 % 1D8 + 1 + 1D4 points de dégâts. Dague (jambiya) : 80 % 1D4 + 2 + 1D4 points de dégâts.

S'il est contacté, il sera d'accord pour s'occuper des Investigateurs et préparera tout ce qui est équipement et provision nécessaires. Son prix sera de 2 500 $ en or (plus ou moins 20 % pour un bon marchandage) pour un mois de service au cours duquel il fournira autant de chameaux qu'il est nécessaire plus l'équipement (ce qui signifie un chameau à chevaucher par personne, un chameau pour chaque paire de voyageurs afin de porter l'équipement et un chameau et demi pour deux voyageurs afin de porter l'eau), les services d'Umar et de quatre chameliers, des tentes pour le groupe entier, de la nourriture pour quatre semaines, des lots de poches à eaux et tout l'équipement de voyage nécessaire. Il ne fournira pas d'armes, c'est les Investigateurs qui s'en occuperont. Deux des chameliers ont de vieux mousquetons comme celui d'Umar (bien qu'ils n'aient que 40 % de compétence) et tous les chameliers ont des dagues et des épées avec lesquels ils ont respectivement 35 et 20 % d'efficacité. Les Investigateurs peuvent acheter des armes pour Umar et les chameliers s'ils le désirent. Les armes de qualité européennes coûtent quatre fois leur prix européen (voir le livre de règles de l'*Appel de Cthulhu)*. La caravane sera prête à partir en cinq jours.

Docteur KarL Von Klappenburg

De retour au seul hôtel de la ville, les Investigateurs rencontreront le docteur Karl von Klappenburg qui, en manque de compagnie européenne les invitera à sa table.

Docteur Karl von Klappenburg

FOR	10	CON	9	TAI	14	INT	17	POU	10
DEX	12	APP	15	EDU	18	SAN	60	PtVIE	2

COMPETENCES : Astronomie : 90 %, Archéologie : 70 %, Histoire : 70 %.

LANGUES : Anglais : 70 %, Français : 70 %, Allemand : 100 %, Arabe : 30 %.

Alors que les Investigateurs dinent avec lui, il racontera l'histoire suivante.

« En Allemagne, mon pays natal, j'ai pendant de nombreuses années étudié l'histoire de l'astronomie ancienne. J'ai lu tous les textes disponibles des anciens et j'ai été largement capable d'agencer ce qu'ils pensaient des cieux. C'est alors, il y a un certain nombre

d'années, qu'un de mes collègues m'envoya un mot m'annonçant qu'une inscription tout à fait formidable, probablement une carte du ciel avait été découverte au Yemen. Je me suis rendu ici, cherchant à voir et à déchiffrer cette soi-disant carte du ciel. J'ai parcouru tout le sud de l'Arabie, découvrant des sites magnifiques, mais pas celui que je cherchais. Toutefois, il y a de cela quelques semaines, j'ai trouvé le site exact de cette ruine merveilleuse. Je me prépare maintenant à un voyage là-bas pour recopier et étudier cette grande inscription.

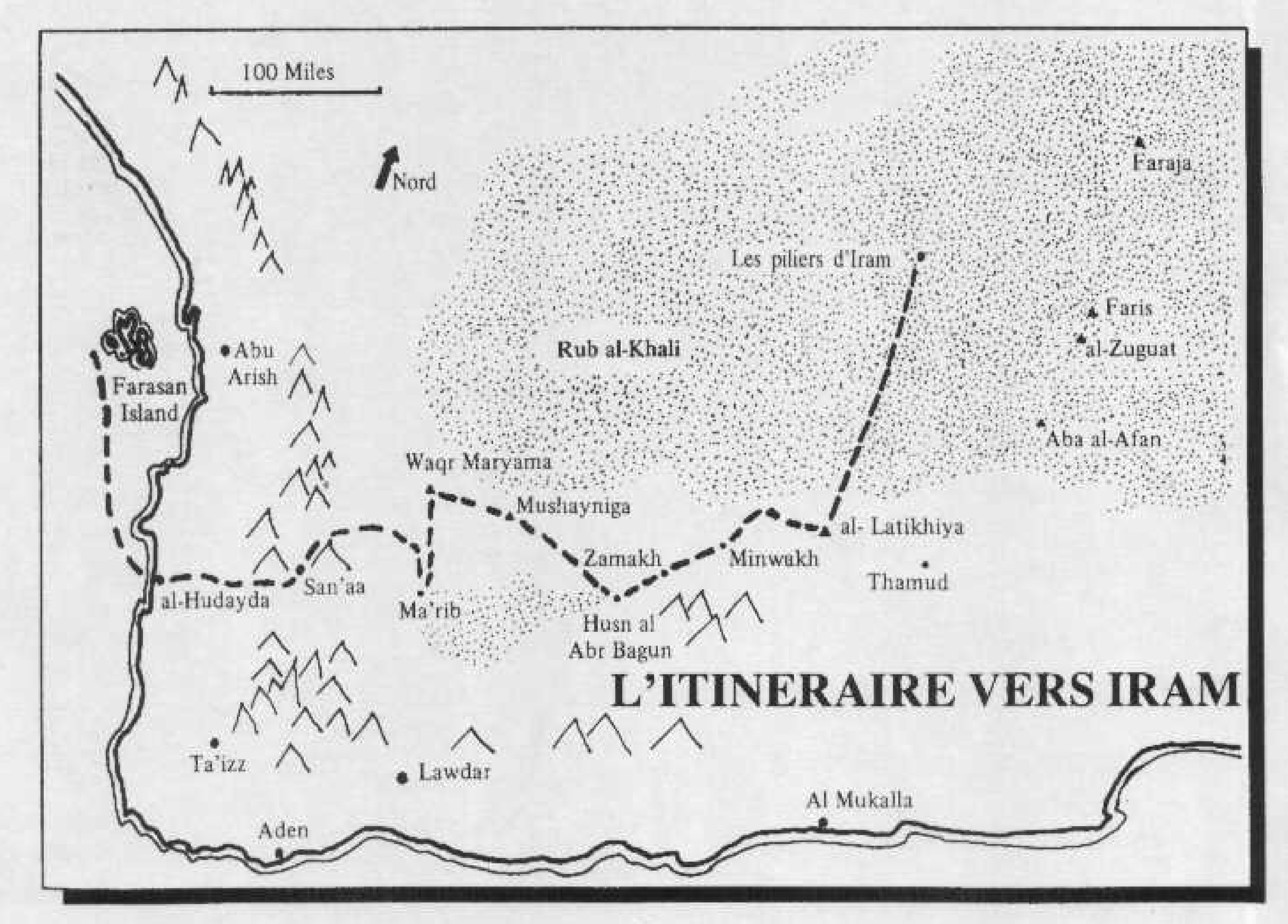
Le docteur est un type sympathique et il aidera les Investigateurs au maximum de ses possibilités pour tout ce qui touche à San'a. Il a entendu que les Investigateurs projetaient de faire un voyage en caravane dans la région du Rub al-Khali, qui est l'endroit où il veut se rendre. Il suggérera de joindre leurs forces à la fois pour baisser les prix de location de la caravane et pour leur défense. Il offrira de payer 1 500 $ or pour le prix de l'expédition.

Notes au Gardien : l'« inscription » recherchée par Karl von Klappenburg est en réalité une carte du ciel faite par d'anciens adorateurs de Cthulhu. On y trouve la clé pour découvrir le site exact de la Cité Sans Nom. Le Gardien devra tenter de convaincre les Investigateurs de prendre le Docteur avec eux, ses services pourraient être d'un grand secours une fois la carte du ciel découverte.

En cinq jours, l'expédition sera prête à se diriger vers le Rub al-Khali à la recherche de la Cité Sans Nom. Le Gardien devra demander aux joueurs de faire une liste exacte de ce qu'ils veulent emporter et toutes ces choses seront fournies par Umar. L'équipement spécial de type européen tel, sextant, dynamite, etc. coûte cinq fois les prix américains/européens. Une fois en route, si un article n'est pas sur la liste, les Investigateurs ne l'auront pas.

Parti 6 : Le Rub al-Khali (Région Désertique)

Le Rub al-Khali est une vaste étendue désertique de forme rectangulaire dans la partie la plus basse de la péninsule arabique. Il mesure à peu près 800 km d'est en ouest et 400 km du nord au sud. C'est probablement l'endroit le plus stérile et le moins habité de tout le globe, excepté les calottes glaciaires, et ceci pour de bonnes raisons. La température moyenne ici, de mai à septembre, est supérieure à 44 °C. La saison des pluies se situe en février, mars et avril, il y a alors à peu près 50 % de chance pour qu'un jour dans le mois, il tombe avec violence moins de 100 mm d'eau. Le reste de l'année, il n'y a pas de pluie du tout. Le Gardien devra déterminer à quelle période de l'année les Investigateurs s'y rendront (soit au hasard, soit à l'aide d'un calendrier de jeu, si cette aventure fait suite à la « Dague de Thoth »). Umar demandera 30 % d'argent en plus si les Investigateurs veulent partir durant la période de mai à septembre (inclus). A l'intérieur du Rub al-Khali, il n'y a pas d'eau, excepté quelques trous d'eau le long de son pourtour.



Le voyage dans le désert est un art peu compris des occidentaux. La clé de réussite du voyage est le chameau. Des chameaux forts peuvent faire de 40 à 56 km par jour durant un bon nombre de semaines, bien que pendant quelques jours ils puissent parcourir 80 km par jour. Ainsi, traverser le Rub al-Khali en largeur prendra de cinq à dix jours, et en longueur de dix à vingt jours. Un chameau a besoin de 40 à 80 litres d'eau par jour, tout dépend de sa charge et de la température. Néanmoins, si un chameau est bien abreuvé, il peut tenir quatre jours sans eau du tout (après quoi, il devra se reposer un jour et boire plus de cent litres d'eau). A partir du cinquième jour *sans* eau, des chameaux commenceront à mourir et au sixième jour ils seront tous morts. Chaque chameau peut porter à peu près 200 kg sur une longue distance. Un litre d'eau pèse à peu près un kilo. Un chameau peut donc porter 200 litres d'eau, assez pour trois ou quatre jours. Ainsi, le seul moyen de traverser des déserts complètement arides est tout d'abord de faire boire aux chameaux toute l'eau qu'ils peuvent avaler avant de partir, deuxièmement, d'avoir un chameau supplémentaire par chameau portant l'équipement ou un homme, afin d'emporter l'eau. La caravane peut partir quatre jours avec les chameaux à équipement qui boiront l'eau des chameaux à eau, qui eux n'en recevront pas. A la fin de cette période, les chameaux à eau mourront et les chameaux à équipement pourront continuer durant deux à quatre jours avant qu'ils ne meurent eux aussi de soif. Le maximum de temps que peut tenir un groupe sans autre eau que celle emportée est donc de six à huit jours. Tenter d'en faire davantage augmentera géométriquement le nombre de chameaux nécessaires. A ceci s'ajoute le problème de la nourriture, cinq à dix kilos de nourriture par jour et par chameau. Il apparaît donc que tenter un voyage de plus de cinq ou six jours sans possibilité de s'approvisionner en eau ou en nourriture est suicidaire. On devine rapidement pourquoi les arabes eux même s'aventuraient rarement dans le Rub al-Khali et pourquoi il n'a pas été traversé par un européen avant 1930.

Itinéraire vers Iram

Nord.

Pour commencer, les Investigateurs se rendront à la ville de Zamakh, le site de l'inscription du Dr von Klappenburg, et Umar repèrera le chemin à leur place. Les sites intéressants comprennent les puits, les villages et les villes. Les puits sont généralement occupés par un clan de bédouins qui accueillera habituellement les explorateurs avec joie, bien qu'ils n'aient ni eau, ni nourriture à partager. Les endroits décrits comme des villages, contiennent 100 à 500 personnes, ne sont pas entourés de murs et de l'eau est disponible librement, la nourriture en revanche sera très chère. Les villes ont de 300 à 1 000 habitants et sont entourées d'un bas mur de boue. Généralement, on y trouve nourriture et eau.

Les Investigateurs doivent tenter un jet sous 5 × CON pendant le voyage. S'il est raté, l'Investigateur tombera malade jusqu'à ce qu'il réussisse un jet sous sa CON × 1. Durant sa maladie, toutes ses caractéristiques exceptés EDU, SAN, et TAI seront baissées de trois points.

San'a à Ma'rib (ville) : De San'a, le groupe traversera les montagnes et descendra vers le côté est, désolé, à travers le Wadi Raghwan, jusqu'à atteindre la petite ville à Ma'rib. C'est le site du célèbre ancien barrage de Ma'rib qui suppléait aux irrigations durant la grande période des royaumes Sabéens en Arabie du Sud. Le barrage fut détruit au VIe siècle av. J.-C. et n'a jamais été reconstruit depuis. La distance séparant San'a à Ma'rib est de 50 km et il faudra trois jours pour la parcourir. Il y a 10 % de chance que l'expédition soit attaquée par 2D10 brigands. Si les brigands sont en infériorité numérique par rapport au groupe, ils seront peu enclins à attaquer (bien que cela ne soit pas certain). Les pleins d'eau et de nourriture sont disponibles à Ma'rib et tout au long du trajet pour y arriver.

Ma'rib à Waqr Maryama (puit) : Les Investigateurs traverseront les bords extérieurs du Rub al-Khali. Le voyage prendra deux jours pour une distance de 110 km. Il y a 5 % de chance pour que 2D10 bandits bédouins attaquent. A Waqr Maryama on peut faire le plein d'eau mais pas de nourriture. Au cours du voyage pour atteindre Waqr Maryama, on trouve un peu de nourriture, principalement des animaux du désert, mais rien de consistant.

Waqr Maryama à Mushayniqa (puit) : Ce sentier longe les côtés des grandes dunes du Rub al-Khali, mais l'on n'y pénètre pas encore directement. Le voyage dure deux jours pour 96 km. Aucun brigand ne rode dans cette région. Au cours du voyage, un peu de nourriture et de fourrage pour des chameaux sont disponibles mais en petite quantité. Il n'y a pas d'eau du tout, bien qu'une fois Mushayniqa atteinte on trouvera de l'eau (mais pas de nourriture).

Mushayniqa à Husn Al Abr Baqun (ville) : La région est constituée de steppes désolées et non des dunes du Rub al-Khali. Husn Al Abr Baqun est une petite ville regroupée autour d'un ancien château qui est encore habité par l'émir local. La ville accueillera bien les visiteurs dans l'espoir de leur faire payer des sommes extravagantes pour le ravitaillement. Il est conseillé de se reposer un jour ici, et c'est ce qu'Umar dira aux Investigateurs. Le voyage dure trois jours pour 134 km de Mushayniqa à cette ville. Il se déroule dans une région complètement aride où il n'y a pas de bandits, pas plus que d'eau ou de nourriture.

Husn Al Abr Baqun à Zamakh (Village) : L'itinéraire suit l'escarpement d'une montagne où une végétation rachitique croit fournissant aux chameaux du fourrage et on peut y trouver de la nourriture bien qu'il n'y ait pas d'eau. Le voyage vers Zamakh dure un jour pour 55 km. Il y a 10 % de chance pour que 2D10 brigands attaquent le groupe.

Zamakh est le site où se trouve la carte du ciel du Docteur von Klappenburg, une carte vieille de plusieurs siècles. Elle est gravée sur la paroi abrupte de l'escarpement. Le Dr. Von Klappenburg désirera s'arrêter ici pour au moins trois jours, afin d'étudier et de recopier la carte du ciel. La carte a des proportions gigantesques : d'1,80 m de large, elle est détaillée d'une manière complexe bien qu'elle soit tellement usée qu'il est difficile de la lire.

Alors qu'elle sera étudiée, il deviendra évident que la carte, bien qu'extrêmement ancienne, a été gravée par quelqu'un doté d'une connaissance très précise de l'univers. Les étoiles sont toutes exactement marquées et sont surimposées à une carte précise de l'Arabie du Sud. En fait, un repère quadrille la carte elle-même. Le nom des étoiles et des endroits cités sont écrits en hiéroglyphes d'Arabie du Sud avec lesquels le Dr von Klappenburg est familier. Alors qu'il l'étudiera, il remarquera que sur la carte existe une cité au milieu du Rub al-Khali, mais pour laquelle aucun nom n'est donné en hiéroglyphes. De plus, sur le quadrillage repère, des noms ont été effacés à dessein, à coups de ciseaux, par quelqu'un, et ceci plutôt récemment d'après ce qu'on peut voir. Du fait que les étoiles apparaissent en différentes parties des cieux au cours des différentes parties de l'année, sans connaître la saison exacte durant laquelle la carte a été gravée, il est impossible de comparer les coordonnées fournies avec la latitude et la longitude modernes de la Cité Sans Nom. Le Dr von Klappenburg murmurera passionnément ces renseignements à tous ses camarades.

Toute personne étudiant la carte peut tenter à la fois un jet d'Idée et un jet d'Astronomie. Si quelqu'un réussit, il réalisera que les coordonnées sur le bord de la carte correspondent aux cycles d'éclipses de lune et de soleil montrés sur le pourtour de la carte, et que la saison durant laquelle la carte a été dessinée (et désormais une idée de la localisation de la Cité Sans Nom peut être obtenue), peut être trouvée, en découvrant à quel moment de l'Histoire l'alignement correct des éclipses solaires et lunaires indiqué sur la carte s'est réalisé. Quand le Dr von Klappenburg s'en rendra compte (il est sûr de le faire si un Investigateur ne lui vole pas la vedette), il sera en mesure de déterminer la position exacte de la Cité Sans Nom en termes modernes. Elle se situera approximativement par 49° de



longitude et par 20° de latitude Nord. Après que tout ceci ait été découvert, l'Investigateur à la plus haute compétence en Gématrie, réalisera que la position de la Cité Sans Nom sur la carte du ciel se situe exactement là où la ligne de coordonnée 26 du haut croise la ligne de coordonnée 53 de droite à gauche. 26 et 53 sont, bien sûr les deux premiers nombres dérivés de la gématrie pour le nom C.D.W.L.H. Cette observation ne peut évidemment être faite que si les Investigateurs ont découvert les valeurs gématriques du mot. Si un autre Investigateur réussit un jet d'Idée, il remarquera que dans la liste des étoiles, écrite en hiéroglyphes sud arabiques, sur le côté gauche de la carte (traduits par le Dr von Klappenburg), la 187e étoile sur la carte est Fomalhaut, ce qui est un autre nombre de Cthulhu en gématrie. De plus, si l'un des Investigateurs réussit un jet de Connaissance en Mythe de Cthulhu, il se rappellera que Fomalhaut est le domicile habituel des Vampires de Feu.

La nuit précédent le départ des Investigateurs, ils entendront un terrible cri provenant de la falaise où la carte du ciel est gravée. Suivra alors un énorme grondement, le sol frémira et bougera et un tremblement de terre jettera les Investigateurs au sol. Cela ne durera que peu de temps, mais au cours de cette période, le côté de la montagne s'écroulera, ensevelissant à jamais la carte. Une rapide enquête révèlera que le Dr von Klappenburg a disparu. Un chamelier déclarera l'avoir vu partir en direction de la carte, et, comme son corps ne sera jamais retrouvé, on présumera qu'il a été tué au cours du tremblement de terre. Il est bien sûr bizarre que le cri ait été entendu quelques minutes avant que les secousses ne se fassent sentir.

Notes au Gardien : le traître quel qu'il soit, avait au préalable effacé au burin les noms de la carte qu'il pensait susceptibles d'indiquer l'emplacement de la Cité Sans Nom, ne réalisant pas les implications de la date d'éclipse. Il décida donc de détruire la carte afin que plus personne ne puisse jamais être capable, grâce à elle, de découvrir le site de la Cité Sans Nom. Il a invoqué les pouvoirs des Fouisseurs du Dessous, les Chthoniens, pour causer un tremblement de terre détruisant la carte. Le Dr von Klappenburg tomba sur le traître en plein travail et hurla de terreur à la vue des Chthoniens qui l'ont tué avant que la secousse sismique n'ait lieu. Si par hasard, le Dr. von Klappenburg est lui-même le traître, un autre personnage peut lui être substitué pour faire office de mort.

Zamakh à Minwakh (Village) : Le chemin descend vers le nord le Wadi Aywat al-Say-ar, directement vers le Rub al-Khali. Minwakh est un petit village et le dernier endroit où les Investigateurs peuvent s'approvisionner en nourriture. Le voyage dure un long jour pour 25 km. Il y a 10 % de chance de rencontrer 2D10 pillards du désert. Tout au long du chemin, il y a un peu de nourriture et d'eau si l'on fait le voyage entre février et avril. Autrement, tout est complètement aride.

Minwakh à al-Latikhiya (Puit) : Les voyageurs quittent Minwakh et descendent vers le nord le Wadi Aywat al-Say'ar pendant un jour, puis coupent durant 25 km à travers un plateau aride pour atteindre le puits de al-Latikhiya. C'est le dernier endroit où l'on trouvera de l'eau, et Umar décidera que le groupe devra s'y reposer deux jours

avant de s'enfoncer dans le Rub al-Khali. Le voyage durera au total deux jours pour 110 km. Il y a 5 % de chance pour que 2D10 brigands apparaissent pour harceler l'expédition. Si le parcours est effectué entre février et avril, il y aura un peu de nourriture et d'eau dans le Wadi Aywat al-Say'ar. Autrement, il n'y a rien.

L'étape finale, al-Latikhiya à Iram des Piliers : Le puits de al-Latikhiya se situe presque exactement à 49° de longitude est. Les voyageurs devront donc se diriger, à peu de choses près, droit vers le nord pour trouver la Cité Sans Nom. Quand le groupe sera prêt à partir, Umar convoquera tout le monde et tiendra le discours suivant :

« La distance d'après les calculs du malheureux Dr. von Klappenburg est d'environ 240 km. Il n'y a absolument pas de nourriture ou d'eau disponible hormis celle que nous emportons. Le voyage vers Iram des Piliers durera quatre jours, si tout se passe bien. Si tout ne se passe pas bien, nous sommes des hommes morts. De plus, vous devez bien réaliser qu'à moins de trouver de l'eau à Iram des Piliers, le trou d'eau qui en est le plus proche est le puits de Al Kafla qui se situe à 160 km, à près de trois jours de marche, directement au nord d'Iram des Piliers. Donc, si on ne trouve pas d'eau à Iram des Piliers, nous serons obligés de quitter l'endroit le jour même, car si nous restons ne serait-ce qu'un jour, nous n'aurions pas assez d'eau pour atteindre le puits de Al Kufla. Tous les déplacements seront effectués après la tombée de la nuit pour préserver la force des chameaux. Quiconque sera attrapé en train de voler de l'eau, sera abandonné dans le désert, à pied et sans eau, pour y mourir. Pour ce qui est de cette partie du voyage, je serai l'autorité suprême et je demande une obéissance totale. La désobéissance signifie la mort pour nous tous. »

Avec ces paroles réconfortantes au cœur, les Investigateurs se mettront en route.

Pendant le voyage, chaque jour, chaque personnage devra faire un jet sous sa CON × 5 sur 1D10. S'il est raté, il prendra un point de dégâts dû à la déshydratation et à la chaleur accablante.

Alors que les Investigateurs seront proches de la Cité Sans Nom, le quatrième jour, le traître invoquera des Habitants des Sables pour attaquer le groupe et si possible capturer les Investigateurs. Huit Habitants des Sables surgiront de la nuit et assailleront les voyageurs alors qu'ils cheminent (souvenez-vous que l'expédition se déplace de nuit). S'il apparaît que les Investigateurs sortent victorieux de la lutte, le traître tentera de taillader autant de leurs poches à eau qu'il le pourra, puis s'enfuira à pied dans le désert accompagné du reste des Habitants des Sables. Son intention est de laisser les Investigateurs avec juste assez d'eau pour les garder en vie un court moment, mais pas assez pour leur permettre de retourner à la civilisation. Il veut les capturer pour les utiliser comme nourriture des larves récemment écloses des Chthoniens qui sont en train de repeupler la Cité Sans Nom. Comme aucun bédouin n'est assez fou pour aller à Iram, il y a une pénurie de nourriture potentielle pour les larves de Chthoniens.

Le traître sera discret pour taillader les outres à eau. Quand les Habitants des Sables arriveront, il prétendra être aussi choqué que le reste du groupe, et se précipitera vers les chameaux, un couteau à la main, pour « défendre » les animaux de bât. Une fois là, il commencera rapidement à crever les outres les uns après les autres. Si on le remarque, il tailladera encore plus d'outres, et, quand les personnages tenteront de l'arrêter, ils dispatraîtra en courant dans la nuit. S'il réussit à trancher quelques outres, le Gardien devra déterminer combien il reste d'eau. Chaque outre contenait à l'origine 48 litres, mais après quatre jours de voyage, il ne restera que 28 litres par outre. Il y a quatre outres à eau pendues par chameau à eau, et une outre par chameau portant un homme. Il y a un chameau à eau pour un chameau d'équipement et un chameau portant un homme. Il y a un chameau à équipement pour deux hommes. Donc, il y a cinq chameliers plus le nombre d'explorateurs comme nombre total de voyageurs, chacun avec un chameau à chevaucher. Ce nombre est divisé par deux pour obtenir le nombre de chameaux à équipement. Le nombre de chameaux à eau est égal au nombre total des chameaux des voyageurs plus le nombre total des chameaux à équipement.

Ainsi, s'il y avait dix explorateurs plus cinq chameliers, cela ferait quinze voyageurs, chacun sur un chameau. Il y aurait huit autres chameaux pour porter l'équipement, et 23 chameaux avec les outres à eau. Chaque chameau portant quatre outres à eau, cela ferait un nombre total de 92 outres. Au quatrième jour, chaque outre ne contiendra plus que 28 litres. Le traître aura donc du pain sur la planche puisqu'il devra taillader 92 outres. Toute l'eau des outres qu'il aura crevées sera considérée comme perdue. Chaque voyageur a aussi une outre à eau personnelle sur sa monture, qui contiendra encore à peu près 24 litres, assez pour durer en gros six jours. Chaque chameau aura besoin de 60 litres d'eau par jour (deux outres chacun). S'ils en sont privés, les chameaux commenceront à mourir à partir du troisième jour sans eau. Un quart (25 %) des chameaux mourra chaque jour à partir du quatrième jour, jusqu'à ce qu'ils soient tous morts le sixième jour. Les Investigateurs pourront s'en rendre compte par eux-mêmes. Chaque homme aura besoin de quatre litres d'eau par jour s'il se déplace à chameau ou se repose, et de huit litres s'il marche à pied ou accomplit des efforts importants. Si les Investigateurs résistent à l'attaque des Habitants des Sables, ils pourront forcer le pas vers Iram des Piliers qu'ils atteindront en quelques heures. S'ils sont capturés, ils y seront emportés par les Habitants des Sables. Dans tous les cas, ils se retrouveront au but de leur long voyage.

Les caractéristiques de sept Habitants des Sables sont données ci-dessous. Cela coûtera 1D6 points de SAN de voir un Habitant des Sables à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi. Tous ont la compétence de Se Cacher à 60 %, de se Déplacer Furtivement à 50 %, de Trouver les Objets Cachés à 50 %. Ils peuvent tous attaquer 2 fois par round en utilisant leur paire de griffes.

Habitant des Sables 1 :
DEX 12 POU 11 Armure/Points de vie : 3/15
Griffe : 30 % 1D6 + 1D4 points de dégâts

Habitant des Sables 2 :
DEX 15 POU 12 Armure/Points de vie : 3/12
Griffe : 35 % 1D6 + 1D4 points de dégâts

Habitant des Sables 3 :
DEX 12 POU 12 Armure/Points de vie : 3/12
Griffe : 40 % 2D6 points de dégâts

Habitant des Sables 4 :
DEX 18 POU 9 Armure/Points de vie : 3/16
Griffe : 25 % 1D6 + 1D4 point de dégâts.

Habitant des Sables 5 :
DEX 10 POU 14 Armure/Points de vie : 3/12
Griffe : 50 % 1D6 points de dégâts
SORTS : Rentrer sous Terre, La Terrible Malédiction d'Azathoth.

Habitant des Sables 6 :
DEX 15 POU 10 Armure/Points de vie : 3/15
Griffe : 80 % 1D6 + 1D4 points de dégâts

Habitant des Sables 7 :
DEX 13 POU 18 Armure/Points de vie : 3/14
Griffe : 30 % 1D6 + 1D4 points de dégâts
SORT : La Terrible Malédiction d'Azathoth

Partie 7 : La Cité Sans Nom

Il ne subsiste de la Cité Sans Nom qu'un champ de colonnes et de fragments de murs écroulés dont les sommets s'élèvent des sables du désert telles des pierres tombales d'un ancien cimetière en ruines. Les Investigateurs, s'ils n'ont pas été emmenés là par les Habitants des Sables, devront décider s'ils cherchent de l'eau ou s'ils inspectent les ruines. Pour chaque heure passée à explorer les ruines, chaque Investigateur peut tenter un jet de Trouver les Objets Cachés à moitié de ses chances habituelles de réussite. Réussir, indique que l'entrée de la Cité Sans Nom a été découverte. S'ils cherchent de l'eau, ils ne trouveront rien. S'ils ont repoussé les Habitants des Sables au cours du combat de la nuit précédente, ils ne les rencontreront pas tant qu'ils seront à la surface.

S'ils trouvent l'entrée aux niveaux inférieurs, ils peuvent descendre et commencer à explorer (voir la carte). Les tunnels et passages de la Cité Sans Nom sont obstrués par du sable, mais praticables si l'on se met de temps en temps à quatre pattes. Pour des effets horrifiants supplémentaires, le Gardien peut citer des passages appropriés de la nouvelle de H.P. Lovecraft : « La Cité Sans Nom » qui est vivement recommandée.

Si les Investigateurs sont prisonniers des Habitants des Sables lorsqu'ils arrivent ; ils seront immédiatement emmenés à la tanière de la progéniture des Chtnoniens, c'est là que les événements décrits dans cette partie arriveront. Les horreurs suivantes peuvent être rencontrées dans la Cité Sans Nom :

Ennemis cachés : Si le traître n'a pas été tué il sera caché dans cette partie d'Iram avec une demi-douzaine d'Habitants des Sables. Son but n'est pas de tuer les Investigateurs mais de les conduire vers la tanière de la progéniture des Chthoniens. Si les Investigateurs sont dans ces ruines, ils seront pris en filature par le traître et les Habitants des Sables.

Le corridor des fresques : Décrit par H.P. Lovecraft comme suit : « Ce corridor n'était pas un vestige d'un caractère primitif comme les temples de la cité au-dessus, mais un monument de l'art exotique le plus magnifique. Riches, éclatants, les dessins et les tableaux audacieusement fantastiques formaient une exposition continue de peintures murales, dont les lignes et les couleurs étaient au-delà de toute description... En donner une quelconque idée (des monstruosités peintes) était impossible. Ils étaient du genre reptilien avec des silhouettes suggérant quelquefois le crocodile, quelquefois le phoque... Ils étaient de la taille d'un petit homme. »

Ces fresques racontent l'histoire de la construction d'Iram, par ces choses reptiles, sa vie, son éventuelle destruction et comment les habitants fuirent sous terre pour tenter d'échapper aux tempêtes de sable dévastatrices. Un examen minutieux des fresques (une ou deux heures), ajoutera 1D3 % à la connaissance en Mythe de Cthulhu de l'Investigateur mais lui coûtera également un point de SAN (pas de jet sous la SAN).

La chambre des momies : Dans cette chambre, on trouve, superposés les uns sur les autres, les corps momifiées des anciens habitants d'Iram, ainsi que des corps séchés et embaumés d'Habitants des Sables, de Chthoniens et de choses qui furent jadis humaines ou n'en était pas loin. H.P. Lovecraft décrirait la pièce ainsi : « Les caisses étaient apparemment rangées le long de chaque côté du passage à intervalles réguliers, elles étaient oblongues et horizontales, ressemblant hideusement par leur forme et leur taille à des cercueils. »

La découverte de cet endroit oblige tous les Investigateurs à tenter un jet sous la SAN ou à perdre 1D6 points de SAN.

Si les Investigateurs se perdent dans cet endroit pendant plus d'une heure, ils commenceront à entendre d'étranges bruissements parmi les corps et devront tenter un autre jet sous la SAN ou perdre 1D4 points de SAN.

Si les Investigateurs s'attardent trop longuement dans cette zone, ils peuvent être attaqués par les fantômes des habitants précédents. Ces fantômes ressembleront à la forme translucide et brumeuse de la créature originale, probablement pourrie ou en partie décomposée. La vue du fantôme coûtera le même nombre de points de SAN que pour la vue du monstre original, plus 1D4. Si un jet sous la SAN est réussi, 1D3 points sera tout de même perdu.

Ces fantômes attaquent en opposant leurs points de magie à la CON de la cible sur la table de résistance. Si la CON de la cible est vaincue, elle prend 1D3 points de dégâts. Les fantômes sont immunisés aux attaques physiques, même celle des armes magiques. Rien qui touche aux points de vie ne peut faire de mal aux fantômes qui sont constitués seulement d'INT et de POU. Quand un fantôme attaque, si la victime se dégage de la lutte et fait usage de sa force de volonté, elle peut tenter de vaincre les points de magie du fantôme avec les siens à chaque round. Si elle réussit, les points de magie du fantôme baisseront d'1D3 points. Si les points de magie d'un fantôme atteignent 0, il disparaîtra dans le néant et ne se remanifestera pas jusqu'à ce qu'il les ait récupérés (cela prendra un jour). Les fantômes ont l'INT et le POU de leur être initial.

Le nombre de fantômes apparaissant est au choix du Gardien, mais un fantôme pour deux personnages semble à peu près équitable.

Le repère des larves de Chthoniens : A l'endroit marqué sur la carte, il y a un adulte Chthonien d'un grand âge qui se tient caché, enseveli sous les sables omniprésents dans Iram des Piliers. Il attend l'avance des Investigateurs.

Monstre Chtonien :

FOR	73	CON	42	TAI	77	INT	18	POU	16

DEX 4 armure/Points de vie : 5/60

ARMES : Tentacules (× 1D8) : 80 % 4D6 points de dégâts. Ecrasement (attaque dans un rayon de 8 mètres) 80 %,8D6 points de dégâts.

Si l'un des Investigateurs réussit un jet pour « Suivre une Piste », il remarquera quelque chose d'étrange dans la disposition du sable, là où le Chthonien s'est caché. Ils peuvent explorer s'ils le désirent. Autrement, le Chthonien permettra aux Investigateurs de passer en paix. Vieux de plusieurs siècles, il est patient. Il se tiendra caché là jusqu'à ce qu'ils essaient de repartir.

Le Chthonien a de nombreuses capacités spéciales telles, régénération, attaques mentales, etc., qui devront être étudiées par le Gardien avant qu'il ne tente d'utiliser ce spécimen particulier en combat.

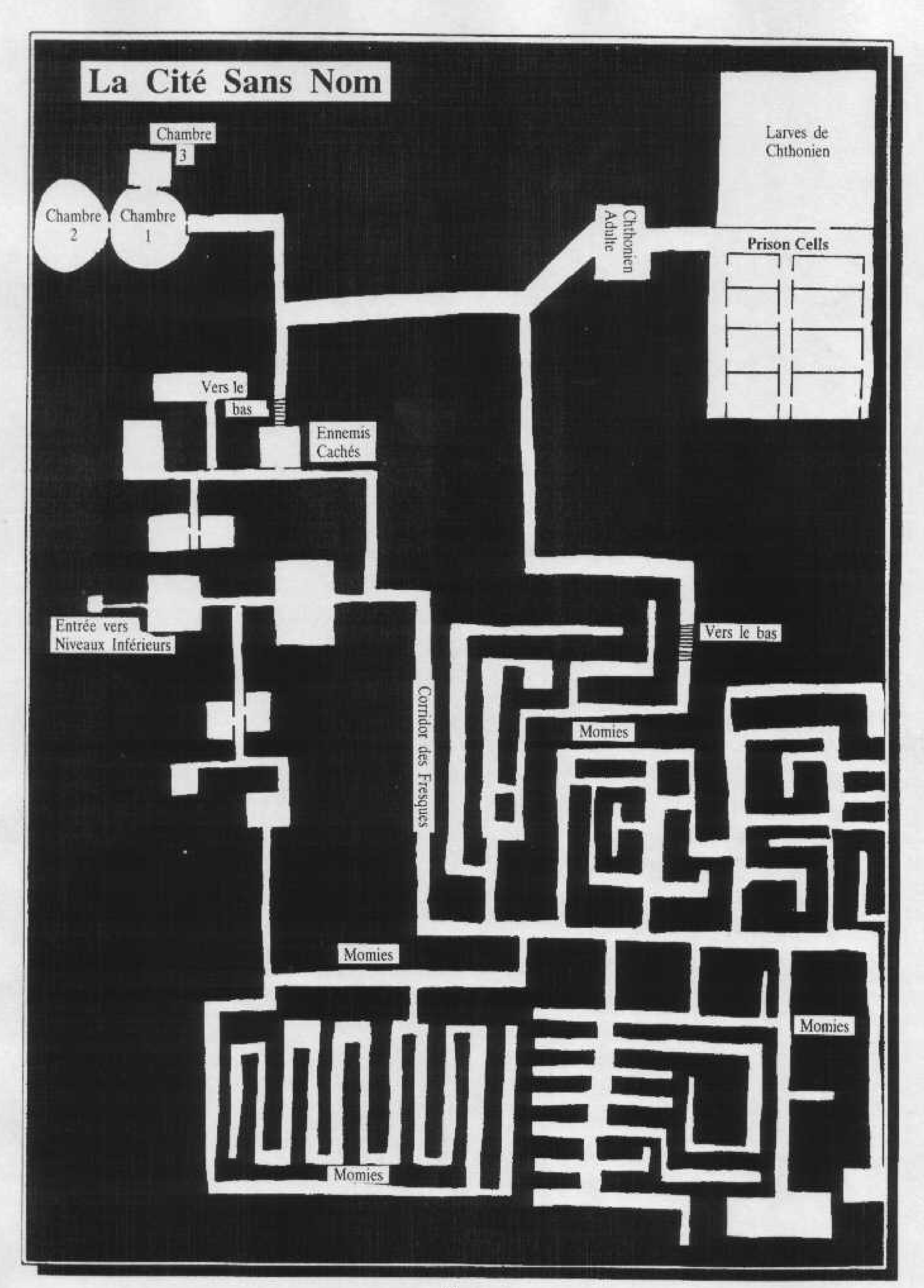
Les plus petites chambres de cet endroit sont les cellules dans lesquelles les Investigateurs seront mis s'ils ont été capturés. Ceci est également l'endroit où ils seront emmenés s'ils ont été pris auparavant à la surface par les Habitants des Sables.

Une fois emprisonnés, les malheureux serviront de nourriture aux larves (voir description plus loin) au rythme de un par jour. Si les Investigateurs ont eu la malchance d'être gardés prisonniers ici, ils tenteront certainement de s'évader. Il n'y a aucun garde aux alentours excepté à l'heure du repas.

L'un des moyens d'évasion résidera dans un sort de magie. Par exemple, si un Investigateur peut créer un feu, il pourra aisément faire brûler le bois extrêmement sec et ancien de la porte de la prison.

Une autre possibilité sera de tenter de forcer les portes à l'aide de leurs forces brutes. Les portes sont faites d'un bois vieux et pourrissant. Chaque porte a une FOR de 22. Un prisonnier peut essayer de vaincre cette force avec la sienne une fois par jour. Une fois dehors, il peut facilement ouvrir les portes des autres cellules de l'extérieur.

Un autre moyen de s'évader sera de tromper le traître qui leur sert de garde. Une fois par jour, il arrive avec 1D4 Habitants des Sables pour jeter un Investigateur aux larves. Un Investigateur pourra essayer de maitriser le traître et les Habitants des Sables



La Cité Sans Nom
Chambre 3
Chambre 2
Chambre 1
Larves de Chthonien
Chthonien Adulte
Prison Cells
Vers le bas
Ennemis Cachés
Entrée vers Niveaux Inférieurs
Vers le bas
Corridor des Fresques
Momies
Momies
Momies
Momies

quand il sera emmené comme nourriture aux larves. Ou il peut simplement essayer de s'évader et laisser tomber quelques amis qui feront alors face au traître et à ses monstres en colère.

Pour terminer, dans la cellule marquée X, il y a un trou béant dans la maçonnerie, il est enseveli sous le sable dans un coin. Si l'Investigateur creuse dans le sable, il trouvera le trou et pourra l'élargir en arrachant des blocs de maçonnerie décrépie, et de là, passer dans la cellule adjacente (qui sera laissée vide et ouverte). Il peut alors sortir et libérer les autres prisonniers.

La grande chambre est une immense nurserie dans laquelle s'ébattent des centaines de larves de Chthoniens. Alors que les Investigateurs s'approcheront de la pièce, ils entendront de faibles bruits de glissement et des pépiements, ils sentiront de plus une odeur de viande pourrissante. Si les Investigateurs réussissent un jet à la fois sous l'Idée et sous Trouver les Objets Cachés, ils remarqueront que la porte de cette pièce est faite d'un bois neuf, au lieu de vieux bois pourrissant. Ce bois doit avoir été importé de par-delà le Rub al-Khali, et ceci récemment. Quand la porte sera ouverte, les malheureux Investigateurs verront que le sol, les murs et le plafond de cette pièce grouillent d'une masse de créatures se contorsionnant et ressemblant à des vers. Ceux qui contempleront cette horrible vision devront réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D6 points de SAN. Les Investigateurs possédant une connaissance en Mythe de Chtulhu, devront faire un jet sous la compétence. S'il réussit, ils reconnaîtront que ces choses sont des larves des terribles Chthoniens et ils perdront automatiquement 1D8 points de SAN (pas de jet sous la SAN). A l'instant où la porte sera ouverte, les larves se déverseront tel un raz de marée vers les Investigateurs car elles sentent de la nourriture. L'Investigateur qui a ouvert la porte devra réussir un jet d'Esquive, ou être enseveli sous une masse vivante de larves semblables à des sangsues.

Le but du traître était d'aider les Investigateurs à trouver Iram pour les amener ici afin qu'ils puissent servir de nourriture aux milliers de larves sur le point de mourir de faim. Si les Investigateurs ont été auparavant capturés à la surface, il les emmènera à cet endroit et un membre du groupe (en commençant par un chamelier), sera jeté en pâture aux larves par le traître. Les autres Investigateurs regarderont, évidemment. Voir un autre être humain mangé par les larves qui creusent droit dans la peau, y enfouissent leur tête et sucent le sang et le plasma, coûte 1D8 points de SAN à moins de réussir un jet sous la SAN.

Les larves se déplacent à une vitesse de 4, les Investigateurs peuvent donc facilement les distancer en courant. Si un Investigateur tombe et ne se relève pas assez vite, il sera toutefois enseveli sous une vague d'asticots qui le dévoreront vivant. Chaque larve n'a qu'un point de vie et peut aisément être tuée par écrasement. Chaque paquet de dix larves ne fait qu'un point de dégâts lorsqu'il mord. Des vêtements normaux absorbent les dommages du premier round où les larves tentent de pénétrer dans la chair. Dès le premier round, lorsque quelqu'un est assailli par une vague de larves, il est mordu par 1D20 d'entre elles. Le round suivant, il sera attaqué par 2D20. Le troisième round, il sera attaqué par 4D20 et au quatrième par 8D20, et ainsi de suite en progression géométrique. Quand il est attaqué la première fois, si l'Investigateur réussit un jet sous sa CON × 5 sur 1D100, il peut se relever et fuir devant la masse. Toutefois, les larves qui l'ont déjà mordu resteront accrochées à son corps et se nourriront de sa chair vivante à chaque round. Si l'Investigateur rate son jet sous la CON, il s'écroulera et se tordra dans des souffrances atroces jusqu'à ce qu'il soit dévoré vivant, à moins qu'il ne soit emmené par un ami. Un Investigateur couvert de larves doit tenter son jet sous la CON à chaque round, jusqu'à ce qu'elles soient retirées.

De la dynamite pourrait tuer beaucoup de larves, ainsi que des coups de fusil de chasse. Le meilleur moyen de détruire ces choses serait de faire s'effondrer le plafond avec de la dynamite, les ensevelissant sous les débris et le sable (quelques-unes y survivraient, mais la majorité serait détruite), ou bien d'utiliser le feu. Les seuls combustibles disponibles sont les vieilles portes en bois et les momies qui brûlent plutôt bien.

Il ne fait aucun doute que lorsque les Investigateurs ouvriront la porte, et verront la horde gigotante, ils essaieront de fuir en descendant le couloir par où ils sont arrivés (seul chemin vers la sortie).

Alors qu'ils fuieront, ils rencontreront le Chthonien adulte qui était enterré. Il s'élèvera du sable et essayera d'empêcher leur fuite, mais pas de les tuer. Son but est de les capturer, les emprisonner dans leurs cellules, et ensuite de les jeter un à un en pâture à sa progéniture.

Les Trois Chambres : Si les Investigateurs s'approchent de cette zone, ils devront passer une porte qui les conduit à une pièce circulaire, laquelle à nouveau donne sur trois autres portes.

La Première Porte : Ils feront d'abord face à une porte massive semblant être en or. Si quelqu'un réussit un jet de Géologie, il réalisera que ce n'est pas de l'or mais quelque métal inconnu sur Terre. Elle est gravée de motifs géométriques obscènes qui font que la porte apparaît comme une grande illusion optique semblant pulser de vie. Elle n'a pas de gonds, de poignées ou de serrures apparentes. Alors que les Investigateurs se tiendront devant la porte, chacun entendra une voix dans sa tête s'exprimant dans leur langue natale. Le message est : « Quel est le premier nombre du Grand Cthulhu ? » La réponse est bien sûr, 26, le plus petit des nombres obtenus par l'analyse gématrique du nom hébreu de Cthulhu. Si l'un des Investigateurs donne la bonne réponse (chacun a un essai), la porte s'ouvrira et les laissera passer. Quand ils entreront dans la pièce, la porte se refermera derrière eux. Ils seront alors dans une pièce circulaire avec quatre portes espacées régulièrement, l'une d'entre elles est celle par laquelle sont entrés les Investigateurs ; ils pourront maintenant se tenir devant n'importe laquelle des portes de la pièce et ils recevront une question télépathique. Si la réponse donnée est exacte, la porte s'ouvrira.

La Première Porte de la Pièce Circulaire : Quand les Investigateurs se tiendront devant, ils recevront le message suivant : « Quel est le second nombre du Grand Cthulhu ? ». C'est le second des cinq, 53. Si c'est le chiffre donné, les Investigateurs auront devant eux une vue à travers une porte dimensionnelle. Cette « porte » conduit au monde natal des Chthoniens, un monde monstrueux et violent, agité d'éruptions volcaniques et de tremblements de terre. Quiconque regarde à travers la porte et rate son jet sous la SAN, perd 1D3 points de SAN. Si quelqu'un est assez fou pour passer à travers la porte, elle se fermera derrière lui et il entrera dans un paysage sinistre et désolé. Il n'aura aucun moyen de retourner à la pièce circulaire et il sera perdu. Dès que l'Investigateur qui a ouvert la porte mentalement lui demandera de se refermer, elle le fera. Si un Investigateur continue à regarder pendant un moment prolongé, il y a 25 % de chance qu'un Chthonien passe, ce qui nécessitera un jet sous la SAN.

La Seconde Porte de la Pièce Circulaire : La question est « Quel est le troisième nombre du Grand Cthulhu ? » La réponse est 187. Cette porte conduit à une pièce connue comme étant la Chambre en Cristal des Visions Eternelles. Elle a été construite il y a des millénaires et est de forme sphérique. Quand quelqu'un y entre, c'est comme s'il marchait au milieu d'un énorme diamant aux

multiples facettes, d'une beauté scintillante. Cette chambre a été construite de façon à ce que des contacts puissent être effectués avec tous les endroits et toutes les dimensions dans les éternités. Ainsi, des Chthoniens pourraient par exemple y entrer et, en utilisant leurs pouvoirs télépathiques, contacter d'autres des leurs sur des planètes ou des plans lointains. Toutefois, les humains sans pouvoirs télépathiques et ne connaissant pas les clés mentales appropriées à l'opération seront, une fois entrés dans la pièce, bombardés de centaines de sentations diverses provenant de mondes et de sources différentes. Quelques-unes seront traduites comme plaisantes ou douloureuses, d'autres comme grotesquement horribles, d'autres encore comme d'une beauté exquise.

Une fois entrée dans la pièce, chaque personne doit tenter un jet de Chance. S'il rate, la conscience du malheureux est écrasée et il sombre dans un semi-coma dont il ne sortira que s'il est tiré hors de la pièce, mais cela lui coûtera tout de même 1D20 points de SAN. Si un personnage réussit son jet de Chance, il doit alors tenter un jet de SAN. S'il le rate, son esprit sera pris au piège des visions éternellement changeantes de la Chambre en Cristal, de laquelle il ressortira avec une SAN de 3D6. Les personnes ainsi prises au piège doivent alors tenter un jet sous leur Mythe de Cthulhu. S'il est réussi, elles deviendront alors des adorateurs insensés de Cthulhu et d'autres entités similaires. Entre autres choses, c'est ce qui arriva il y a 1.200 ans au pauvre pasteur bédouin qui entra par erreur dans la cité à la recherche de deux chameaux égarés, pénétra dans la Chambre sous le nom d'Abdullah ibn Kilaba, mais en ressortit sous le nom d'Abd Al Azrad, l'arabe fou. Ses visions dans la Chambre en Cristal forment une grande part des divagations contenues dans son livre de poésie, et de sombre science, *le Nécronomicon*. Si le jet sous la SAN rate, ainsi que le jet sous le Mythe de Cthulhu, le personnage ressortira sous la forme d'un fou, simple d'esprit. Sa santé mentale pourra éventuellement être en partie restaurée, grâce à une thérapie intensive, mais il sera totalement inutilisable pour le restant du scénario.

Si un Investigateur entre dans la Chambre en Cristal et réussit ses jets de chance et de SAN, il perdra 1D20 points de SAN et en ressortira avec un accroissement permanent d'INT de 1D3 - 1 et de POU de 1D3. Il pourra également augmenter toutes les compétences suivantes par un pourcentage égal à son INT : Astronomie, Botanique, Chimie, Géologie, Occultisme et Zoologie. Sa connaissance en Mythe de Cthulhu augmentera automatiquement d'un pourcentage égal à son INT × 2. Si quelqu'un survit aux visions, saint d'esprit et conscient, il peut secourir toute personne inconsciente ou celles se trouvant dans la Chambre. Si l'on sort et entre à nouveau, on doit recommencer tout le processus, sauf qu'au second passage, INT, POU et Mythe de Cthulhu n'augmenteront pas. Au troisième passage, les compétences n'augmenteront plus non plus. Si un Investigateur a des capacités mentales notables et en connait long sur le Mythe, le Gardien peut lui permettre d'apprendre éventuellement comment utiliser la pièce pour communiquer avec d'autres planètes et des étrangers d'autres dimensions.

La Troisième Porte de la Pièce Circulaire : La question posée est : « Quel est le quatrième nombre du Grand Cthulhu ? » La réponse est 963. La porte s'ouvre sur une petite pièce avec un autel fait du même métal doré que les portes. Apparemment enchassé au sommet de l'autel, se trouve un sceptre dont le manche doré est à demi encastré dans le métal de l'autel. A l'extrémité du sceptre, sertie entre trois doigts de métal semblables à des griffes, il y a une gemme brillante d'une couleur qui n'est pas de notre spectre. Voir cette mystérieuse couleur qui n'est pas une couleur, coûte 1D3 points de SAN à la première vision et plus rien par la suite. Si un Investigateur entre dans la pièce, rien ne se passera. Il peut, s'il est assez brave (ou fou), empoigner le sceptre et le retirer facilement de sa position. Une fois ceci fait, à nouveau rien n'arrivera. Toutefois, l'Investigateur est maintenant en possession d'une merveilleuse relique, d'un grand pouvoir, le sceptre d'Iram. Si un Investigateur réussit un jet sous son Mythe de Cthulhu, il se souviendra des références à ce sceptre mais ne saura rien de ses pouvoirs. *(Notes au Gardien : le principal pouvoir du sceptre est de transférer les êtres dans le passé ou le futur. Cela demandera une autre aventure aux Investigateurs pour apprendre son utilisation propre. Cette aventure peut soit être créée par le Gardien, soit vous pouvez préférer attendre une aventure à venir de Chaosium sur ce sujet).*

La Porte de Sortie : Quand un Investigateur se tiendra devant la porte par laquelle tout le monde est entré, il se verra demander télépathiquement : « Quel est le cinquième chiffre du Grand Cthulhu ? ». La réponse est la plus grande des valeurs gématriques, 1041. Si c'est ce qui est donné comme réponse, la porte s'ouvrira et permettra aux Investigateurs de sortir. Si aucun des Investigateurs n'a découvert ce nombre, la porte ne s'ouvrira pas et ne pourra être ouverte par aucun moyen humain. Les Investigateurs seront pour toujours pris au piège dans la pièce circulaire, à moins qu'ils ne connaissent ou ne découvrent le dernier nombre. Chaque Investigateur n'a droit qu'à un essai par jour. Si le traître court toujours, il peut ouvrir la porte dans l'espoir de conduire les autres aux larves pour le dîner.

Partie 8 : La fuite ?

Les Investigateurs pourront quitter Iram des Piliers quand ils le désireront. Toutefois, le traître et les Habitants des Sables s'efforceront de les arrêter. S'ils s'en vont sans avoir détruit les larves des Chthoniens, ces petites horreurs grandiront, vieilliront et Iram des Piliers sera alors sur le chemin de devenir à nouveau la florissante cité d'envahisseurs étrangers se proposant de répandre l'horreur à travers le monde. Si les Investigateurs se sont débrouillés pour avoir le sceptre d'Iram et pour s'évader des galeries croulantes d'iram dhat al-Imad, ils feront encore face aux étendues arides du Rub al-Khali. Leur meilleur espoir est de monter sur leurs chameaux, et de chevaucher droit au Nord sans discontinuer, aussi rapidement que possible et en donnant tout le reste d'eau aux chameaux. Bientôt, le Gardien devra faire mourir les chameaux, (s'il en reste après les aventures à Iram) et laisser les Investigateurs errer à pied en plein désert brûlant. Quand tous seront sur le point de mourir de soif, et d'épuisement, (peut-être même d'après un ou deux des plus faibles soient morts) le Gardien devra généreusement les recueillir et les secourir grâce à une petite bande de Bédouins attirés par les vautours planant au-dessus des chameaux morts. Ils leurs donneront de l'eau et les conduiront par lentes étapes à des trous d'eau, au petit port de Zahran dans le Bahrain où ils pourront récupérer un moment et éventuellement prendre un bateau pour Basra, le port d'Irak. Là, ils trouveront des consuls américains et anglais et peut-être un psychologue européen qui les aidera à guérir leur santé mentale ébranlée. Il est douteux que les résultats de l'expédition soient de nature suffisamment encourageante pour que les explorateurs suggèrent un autre voyage avec davantage de savants.

La Science Cabalistique de la

de William Hamblin

La gématrie constitue essentiellement à attribuer une valeur numérique à chaque lettre de l'alphabet, desquelles découlent des valeurs numériques dérivées, pour des mots entiers qui sont alors symboliquement et mystiquement associés à d'autres mots aux valeurs numériques apparentes. Un bon nombre de langues utilisant l'alphabet ancien, ne possédaient pas de symboles spécifiques pour écrire les chiffres, mais utilisaient les lettres de l'alphabet pour les représenter. L'hébreu ne fait pas exception, et c'est de lui que viennent les pratiques d'additionner les valeurs numériques de chaque lettre d'un mot pour obtenir la valeur numérique du mot. Par exemple, en anglais, si A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E =5, alors la valeur numérique du mot BAD, serait de B + A+ D ou 2 + 1 + 4 = 7 (bad = mauvais). De plus le mot BE (être) aurait une valeur numérique de B + E = ou 2 + 5 = 7. Les valeurs numériques de BAD (mauvais et de BE (être) sont donc toutes égales à 7 et pourraient être interprétées comme mystiquement associées. Par exemple, on peut conclure qu'exister est maléfique parce que BAD et BE ont les mêmes valeurs en anglais.

Dans le Judaïsme, une tradition religieuse mystique tout entière s'est développée autour de telles relations entre les lettres de l'alphabet hébreux, telles qu'elles sont trouvées dans l'Ancien Testament. Cette tradition mystique de la gématrie a pris racine dans le mysticisme de la Cabale (aussi appelé Kabbala, cabbala, cabala... qui en hébreu signifie littéralement une chaîne de tradition qui est transmise). Bien que la Gématrie soit quelquefois simplement connue sous le nom de science cabalistique, il s'agit techniquement d'une seule partie de la tradition cabalistique beaucoup plus large.

Avant que la gématrie cabalistique ne soit comprise, il faut se familiariser avec le système d'écriture hébreu. L'alphabet hébreu comporte 22 lettres (voir la figure 1) toutes des consonnes. Les Hébreux anciens n'avaient pas de méthodes d'écriture pour les voyelles brèves, bien que plus tard, au Moyen Age, un système de points et de tirets au-dessus ou en dessous des lettres, fut employé pour indiquer toutes les voyelles. Dans cet article, les lettres de l'alphabet hébreu seront associées aux lettres capitales françaises correspondant grossièrement à la phonétique des lettres hébraïques. Des explications spécifiques aux lettres et à leur valeur numériqûe sont trouvés dans le tableau ci-dessous. Seules les valeurs numériques des 22 consonnes sont incluses dans les calculs. De plus en hébreu, cinq lettres ont des valeurs spéciales afin d'indiquer quand elles terminent les mots. Ces cinq lettres sont D.M.N.P.Tz. qui représentent respectivement les nombres 500, 600, 700, 800, 900 (cf. figure 1). Dans différents systèmes de gématrie, ces 5 dernières lettres ne sont pas comptées ou sont ordonnées différemment. Il est important de reconnaître qu'en hébreu, langue qui appartient au groupe des langues sémitiques, la plupart des mots ont pour base ce qui est appelé une racine trilettaire (3 lettres). En anglais, il existe des vestiges de mots racines. Par exemple, les mots « run, ran, running (tous des formes du verbe courir) sont construits sur les lettres racines R et N dont on pourrait dire qu'elles ont la signification de base de « se déplacer rapidement ». Le système de mot racine est beaucoup plus étendu en hébreu et la plupart des mots sont construits autour de trois consonnes.

Dans les cercles cabalistiques traditionnels, il y a au moins 72 manières de calculer les valeurs numériques des mots, bien que différentes écoles tendent à accepter certaines méthodes et à rejeter les autres ou ont des variantes spécifiques des méthodes de base. Voici une explication des cinq méthodes des plus importantes.

Méthode, 1, dite de Base : Dans cette méthode, on ajoute une à une les valeurs numériques de chaque lettre et le résultat obtenu est la valeur numérique du mot. Par exemple, en hébreu, le mot Jehovah, qui signifie Dieu est Hahweh composant les quatres consonnes Y.H.W.H. La valeur de Y = 10, H = 5, W = 6 et H = 5, soit un total de 26 pour le nom de Jehovah, par cette méthode.

Méthode 2 dite des Petits Nombres : Dans cette méthode, on ignore les dizaines et les centaines des nombres. Ainsi, bien que M ait une valeur de 40, dans la gématrie « des petits nombres » il vaut seulement 4. Dans le système de base Y vaut 10 mais dans la gématrie des petits nombres, seulement 1. Donc Y.H.W.H. dans le système des petits nombres donne Y = 1, H = 5, W = 6 et H = 5 soit un total de 18.

Méthode 3 dite au Carré : Ici, la valeur numérique de base est élevée au carré et les résultats sont additionnés entre eux. Ainsi pour Y.H.W.H., $Y = 10 \times 10 = 100$, $H = 5 \times 5 = 25$, $W = 6 \times 6 = 36$ et $H = 5 \times 5 = 25$ soit un total de 186, d'après cette méthode au carré.

Méthode 4 dite des Séries : On ajoute la valeur numérique de toutes les lettres précédant la valeur de la lettre en question. Par exemple, la valeur de W est 6. Suivant la

LETTRE HEBREUSE	א	ב	ג	ד	ה	ו	ז	ח	ט	י	כ	ל	מ
NOM	ALEPH	BETH	GIMEL	DALETH	HE	VAU	ZAYIN	CHETH	TETH	YOD	CAPH	LAMED	MEM
LATIN	(')	B	G	D	H	W	Z	C	T	I	K	L	M
VALEUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20	30	40

Gématrie

méthode des séries, la valeur de W est 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21. Par la méthode des séries, pour Y.H.W.H. on a Y = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = 55. H = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15. W = 21 comme W ci-dessus et H = 15. D'où, Y.H.W.H. = 55 + 15 + 21 + 15 soit un total de 106.

Méthode 5 dite du Remplissage Phonétique : Pour trouver la valeur numérique d'un mot dans ce système, on doit ajouter la valeur numérique de la prononciation hébreuse du nom de chaque lettre dans le mot. Ainsi, en hébreu, Y est prononcé Yod, en hébreu Y.W.D. La valeur de Y.W.D. est Y = 10, W = 6 et D = 4 soit un total de 20. Cette méthode a également un certain nombre de complications additionnelles, dues au fait que les lettres H et W peuvent chacune être prononcée de trois manières : H peut être prononcé HW, HH, H', tandis que W peut être prononcé WW, W', 'W ou W.Y.W. Ainsi des mots contenant H ou W peuvent avoir plusieurs valeurs numériques différentes selon la prononciation utilisé pour H et W. Ceci est particulièrement significatif dans la prononciation du nom de Dieu Y.HWH qui contient 2 H et 1W. Il y a 4 valeurs différentes pour YHWH acceptées par la plupart des cabalistes, 45, 52, 63, 72. En plus de ceci, il peut y avoir un « remplissage des remplissages » où les différents niveaux de prononciation et toutes les valeurs des lettres sont utilisées pour faire apparaître des valeurs cachées.

Règles Spéciales

Il y a deux règles additionnelles qui peuvent être utilisées avec n'importe laquelle des cinq méthodes ci-dessus. La première est que pour n'importe laquelle des valeurs obtenues, par n'importe laquelle des méthodes, le chiffre 1 peut être utilisé. La seconde règle est que le nombre de lettres du mot peut être ajouté à la valeur numérique du mot. Ainsi on peut ajouter 4 à YHWH qui a 4 lettres.

Histoire

La principale utilité de ce système pour les mystiques juifs, cabalistiques, était qu'il permettait de déterminer les significations cachées, mystiques ou allégoriques des passages obscurs des écritures. Si un passage était difficile à interpréter, le cabaliste examinait les valeurs numériques des mots clés du passage, puis les mettait en corrélation avec d'autres valeurs numériques de mots clés, mystiques ou spirituels et par ce biais, il découvrait la signification secrète d'un passage d'écriture, en le lisant avec des mots à la signification nulle mais aux valeurs numériques équivalentes. Toutefois, des significations cachées commencèrent ensuite à se développer,

A	1	H	8	O	60	V	400
B	2	I	9	P	70	W	500
C	3	J	10	Q	80	X	600
D	4	K	20	R	90	Y	700
E	5	L	30	S	100	Z	800
F	6	M	40	T	200		
G	7	N	50	U	300		

à partir des écritures considérées comme un tout pour s'étendre à d'autres travaux religieux et magiques. Des variantes des méthodes gématriques furent adoptées par des occultistes chrétiens à la Renaissance, ceux-ci retravaillèrent le système entier et le dotèrent d'une interprétation Chrétienne puis l'incorporèrent à des systèmes numériques magiques et mystiques.

Utilisation en Jeu de Rôle

Il y à deux méthodes de base, avec lesquelles les principes de la gématrie peuvent être utilisés dans les jeux de rôle. La première, sans doute, la plus heureuse, est d'utiliser l'actuelle gématrie historique de la science cabalystique et de la Magie. Un vaste exemple est donné dans le scénario La Cité Sans Nom.

Si quelqu'un désire utiliser la gématrie historique de cette manière, il peut vouloir consulter des livres sur le sujet. *Kabbalah* de Gershom Scholem (Quadrangle, The N-York Times Book Co 1974) est, de loin, de meilleure introduction mais il est très difficile et très technique. *Kabbalah* de Charles Ponce (Quest book 1973) est une introduction plus générale avec des centaines de merveilleuses illustrations. *The Secret Garden : an Anthologie in the Kabbalah* de David Meltzer (The Scaburg Press N-Y 1976) est très utile par ces traductions de nombreux textes médiévaux sur la science cabalistique. Enfin, the *Holy Kabbalah* A.E. waite (N-Y University Books 1975) fournit un intéressant travail d'approche de la Cabale, mettant en relation un bon nombre d'autres traditions mystiques et secrètes d'Europe.

Il est possible d'utiliser la gématrie pour un autre jeu que l'*Appel de Cthulhu* et vous pouvez désirer développer un système spécialement pour votre propre campagne. Dans ce cas on peut soit utiliser l'alphabet français à des fins gématriques, soit développer son propre alphabet. Comme la création d'une gématrie est très complexe, (il a fallu des siècles au système juif pour se développer complètement) il est plus facile d'utiliser le français. Utiliser le système indiqué ci-dessus. Suivant ce système français, Glorantha aurait une valeur de G = 7, L = 30, O = 60... avec une valeur finale de 447 qui sera la valeur numérique occulte de Glorantha.

נ	ס	ע	פ	צ	ק	ר	ש	ת	ך	ם	ן	ף	ץ
NUN	SAMEKH	AYIN	PE	TZADDI	QOPH	RESH	SHIN	TAV	FINAL CAPH	FINAL MEM	FINAL NUN	FINAL PE	FINAL TZADDI
N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	K	M	N	P	TZ
50	60	70	80	90	100	200	300	400	500	600	700	800	900



Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être.

Le petit luna park de Rhode Island est-il un innocent lieu de divertissement ou abrite-t-il aussi de sombres secrets ? La nouvelle statue qui est exposée au Musée d'Histoire Naturelle est-elle simplement une grossière représentation d'un éléphant ou est-elle une chose venue du fond des temps ? Qui serait prêt à tuer pour une dague de cérémonie ? Quelle vision est-elle assez puissante pour tuer un rabbin érudit ? Les investigateurs seront confondus par ces quatres scénarios, les plus détaillés qui aient été jamais publiés pour l'Appel de Cthulhu.

JEUX DESCARTES

Quatre odysées aux intrigues mortelles

ISBN 2-904783-08-3

99 F